

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ

Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas

**Buen Plan: Diversión y Cultura a un click...
Producto Artístico**

Daniel Sebastián Brborich Valencia

Animación Digital

Trabajo de titulación de pregrado presentado como requisito
para la obtención del título de
Licenciado en Animación Digital

Quito, 20 de diciembre del 2017

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ
Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas

**HOJA DE CALIFICACIÓN
DE TRABAJO DE TITULACIÓN**

Buen Plan: Diversión y Cultura a un click...

Daniel Sebastián Brborich Valencia

Calificación:

Nombre del profesor, Título académico

Gabriela Vayas R, M.D. A

Firma del profesor

Quito, 20 de diciembre de 2017

© Derechos de Autor

Por medio del presente documento certifico que he leído todas las Políticas y Manuales de la Universidad San Francisco de Quito USFQ, incluyendo la Política de Propiedad Intelectual USFQ, y estoy de acuerdo con su contenido, por lo que los derechos de propiedad intelectual del presente trabajo quedan sujetos a lo dispuesto en esas Políticas.

Asimismo, autorizo a la USFQ para que realice la digitalización y publicación de este trabajo en el repositorio virtual, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Firma del estudiante: _____

Nombre: Daniel Sebastián Brborich Valencia

Código de estudiante: 00112054

C. I.: 1718317165

Lugar, Fecha Quito – Ecuador, 20 de diciembre del 2017

RESUMEN

Buen Plan, diversión y cultura a un click... es la respuesta a una problemática detectada en la operatividad difusional de la aplicación de la Empresa Buen Plan. Buen Plan es una Agenda Cultural que brinda al usuario la posibilidad de revisar, conocer y comprar entradas a los eventos culturales y de entretenimiento en la ciudad de Quito.

La campaña promocional Buen Plan está basada en la creación de 9 spots publicitarios animados para promover y posicionar la marca en el mercado. La base conceptual de este proyecto gravita en la creación de historias con personajes y situaciones reales y cliché, en las que, los potenciales clientes se sienten identificados, dirigen su atención a la App, deciden bajarla, y se interesan por conocer más sobre la compañía. En su calidad de mecanismo para captar la atención, expandir la marca y ampliar la distribución de la aplicación en redes y páginas de descargas, se ejecutan el diseño y creación de las historias, planos de storyboard, variedad de personajes situados en diferentes problemáticas; y, se generan una gama de acontecimientos y sentimientos que conectan a los probables usuarios, evocan en ellos situaciones cotidianas vividas y los convierten en parte de la historia.

De las 9 historias diseñadas se eligieron 5 para la realización completa de la producción visual animada. Las categorías seleccionadas de la App son: Actividad, Conciertos, Deportes, Familiar y Talleres. El trabajo se realizó en 2D utilizando los programas Toonboom Harmony, Adobe Photoshop y After Effects. El enfoque estuvo dirigido a historias simples, cortas y divertidas, diseños agradables y amigables de personajes con variedad de personalidades para llegar a más audiencias; y, animaciones 2D sencillas, limpias, y de calidad para derivar en conjunto en un estilo visual llamativo que responda a los requerimientos de la Empresa Buen Plan.

En conclusión, el posicionamiento de marca, difusión viral y mayor volumen de ventas de tickets on line constituyen la meta final. La motivación interna fue la de generar una producción audiovisual animada impactante. El proyecto se cimentó en un concepto claro “si no tienes nada que hacer, revisa y descarga Buen Plan”, “si buscas el amor, descarga buen plan”, “si te perdiste un concierto descarga buen plan”, etc. La utilización de clichés bien marcados permitió que el paquete funcione en su totalidad, que todo el proceso tenga fluidez y constancia en diseño, animación, caracterización etc. Se siguieron los pasos pre-establecidos logrando que historias y animación no construyan simplemente un producto audiovisual, sino algo con mucho más de fondo: ...no es solo información, son sentimientos, deseos y situaciones que cualquiera desearía para sí y para sus seres queridos... Fue el recurso para lograr los objetivos planteados desde un inicio: dar a conocer, difundir y posicionar a Buen Plan y su aplicación.

Palabras clave: Animación, 2D, Efectos especiales, Efectividad, Diseño de personajes, Toonboom Harmony, After Effects, Concept Art, Backgrounds, Storyboard.

ABSTRACT

Buen Plan, fun and culture at a click ... is a project that addresses the challenges of the operational diffusion of the Buen Plan Company's APP. Buen Plan is a Cultural Agenda that offers the user the possibility to find tickets, and become familiar with contents for cultural and entertainment events in Quito.

The promotional campaign of the Buen Plan Company is based on the creation of 9 animated advertising spots aimed at promoting and positioning the brand. The conceptual framework of this project relies in the creation of stories with real and cliché characters and situations, where and with whom potential customers feel themselves identified. As a result, they will focus their attention on the App, will decide to download it, and will become interested in learning more about the company. As a mechanism to attract attention, expand the brand and spread the distribution of the application in networks and downloads pages, the creation of stories, storyboards and a variety of characters that faces different problems have being conceived, designed and developed. Likewise, a range of events and feelings have been generated to connect potential users, evoke in them daily-life situations and make them part of the stories.

From a total of 9 stories that were designed, 5 were selected and went under a complete process of production. The selected categories from the App were: Activity, Concerts, Sports, Family and Workshops. The work was done in 2D using the following programs: Toonboom Harmony, Adobe Photoshop and After Effects. The approach included simple, short and funny stories; pleasant and friendly designs of characters with a variety of personalities to reach more audiences; along with simple, clean, and quality 2D animations that make together a striking visual style that meets the requirements of the Buen Plan Company.

To conclude, brand positioning, viral dissemination and greater volume of online sales of tickets are the final goal of the project. The inmate motivation was to generate a simple and quality animated audiovisual production. The project was founded in a clear concept: "if you have nothing to do, check and download Buen Plan"; "if you are looking for love, download Buen Plan"; "if you missed a concert, download Buen Plan"; etc. It was crucial the use of well-marked clichés to make the package work as a whole, allowing the complete process to be fluid and consistent in design, animation, characterization, etc. The process was simple and continuous. The pre-established steps were followed, ensuring that stories and animation do not simply build an audiovisual product, but something with deepest meaning. It is not just information, it evokes feelings, desires and situations that everybody would wish for oneself and for their loved ones. It is an innovative resource to achieve the objectives proposed by the project from its beginning: to make known, disseminate and position Buen Plan and its application.

Key Words: Animation, 2D, Special Effects, Effectiveness, Character design, Toonboom Harmony, After Effects, Concept art, Backgrounds, Storyboard.

TABLA DE CONTENIDO

Resumen	4
Abstract.....	5
Ficha Técnica	9
Concepto	10
Las Historias	11
Investigación	14
Referencias.....	20
Exposición y promoción	27
Pre Producción	28
Personajes	30
Ficha de Personajes / Color - Escala de grises - Siluetas	64
Concept art / Backgrounds.....	67
Guiones.....	73
Storyboards	83
Producción	93
Animatics	94
Pencil Test.....	95
Autolipsync / Voces	96
Layout / Backgrounds	97
Clean up.....	98
Color	99
Post Producción.....	100
Música / Follies.....	101
Corrección de color	102
Iluminación	103
Efectos Visuales	104
Composición final	105
Conclusiones.....	106
Referencias bibliográficas	107
Anexos	108

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Graficos de estadísticas Play Store Buen Plan	18
Figura 2: Portada Facebook Buen Plan	19
Figura 3: Reel work Bird Box Studio.....	20
Figura 4: “Car Wash” Bird Box Studio	20
Figura 5: “Chop Chop” Bird Box Studio	21
Figura 6: Character Sketches / Tb_Choi	22
Figura 7: Referencia Técnica 1 / Tb_Choi	23
Figura 8: Referencia Técnica 2 / Tb_Choi	23
Figura 9: Referencias estructuras 1 / The Aladdin Style - Disney.....	24
Figura 10: Referencias estructuras 2 / Esqueleto Básico	24
Figura 11: Referencias estructuras 3 / Formas	24
Figura 12: Referencias estructuras 4 / Headshapes	24
Figura 13: Referencia estética visual 1 / Impotents: Smoking Door	25
Figura 14: Referencia estética visual 2 / Impotents: Smoking Door	25
Figura 15: Referencia estética visual 3 / Impotents: Smoking Door	26
Figura 16: Referencia estética visual 4 / Impotents: Smoking Door	26
Figura 17: Medidas y resolución de pantalla	27A
Figura 18: Redes sociales Buen Plan	27A
Figura 19: Concept art / Ambientes - Actividad	68
Figura 20: Concept art / Ambientes - Concierto	68
Figura 21: Concept art / Ambientes - Cultural	69
Figura 22: Concept art / Ambientes - Deporte.....	69
Figura 23: Concept art / Ambientes - Familiar.....	70
Figura 24: Concept art / Ambientes - Nightlife	70
Figura 25: Concept art / Ambientes - Fiesta	71
Figura 26: Concept art / Ambientes - Feria	71
Figura 27: Concept art / Ambientes - Taller.....	72
Figura 28: Guión / Actividad.....	74
Figura 29: Guión / Concierto	75
Figura 30: Guión / Cultural.....	76
Figura 31: Guión / Deporte	77

Figura 32: Guión / Familiar	78
Figura 33: Guión / Nightlife.....	79
Figura 34: Guión / Fiesta.....	80
Figura 35: Guión / Feria	81
Figura 36: Guión / Taller	82
Figura 37: Storyboard / Actividad	84
Figura 38: Storyboard / Concierto	85
Figura 39: Storyboard / Cultural.....	86
Figura 40: Storyboard / Deporte	87
Figura 41: Storyboard / Familiar.....	88
Figura 42: Storyboard / Nightlife.....	89
Figura 43: Storyboard / Fiesta	90
Figura 44: Storyboard / Feria	91
Figura 45: Storyboard / Taller	92
Figura 46: Screen shot / Toonboom Harmony – Proceso Animatics / Actividad.....	94
Figura 47: Screen shot / Toonboom Harmony – Proceso Pencil test / Deporte	95
Figura 48: Screen shot / Pro Tools - Grabación voces / Diálogos	96
Figura 49: Screen shot / Photoshop - Layout borrador / Concierto.....	97
Figura 50: Screen shot / Photoshop - Layout color / Concierto.....	97
Figura 51: Screen shot / Toonboom Harmony - Proceso clean up / Familiar	98
Figura 52: Screen shot / Toonboom Harmony - Proceso color / Concierto.....	99
Figura 53: Screen shot / Pro Tools - Sonorización.....	101
Figura 54: Screen shot / After Effects - Proceso post - producción	102
Figura 55: Screen shot / After Effects - Humo	103
Figura 56: Screen shot / After Effects - Partículas.....	103
Figura 57: Screen shot / After Effects - Luces y sombras.....	103
Figura 58: Screen shot / After Effects - Explosión	104
Figura 59: Screen shot / After Effects - Luz Tv	104
Figura 60: Screen shot / After Effects - Compositing.....	105

buenplan

diversión y cultura a un click

FICHA TÉCNICA

<u>Tipo de producto:</u>	Spots publicitarios Buen Plan
<u>Nombre del producto:</u>	Buen Plan, Diversión y cultura a un click...
<u>Dirección de Animación:</u>	Sebastian Brborich
<u>Otros cargos si los hubiera:</u>	
<u>Sonorización:</u>	Pablo Andrés Brborich
<u>Color Personajes:</u>	Gustavo García
<u>Storyline:</u>	5 spots publicitarios animados para explotar la marca Buen Plan
<u>Técnica:</u>	Animación 2D
<u>Duración:</u>	60 minutos 30 segundos
<u>Formato:</u>	1280x720
<u>Fecha de producción:</u>	Enero / Diciembre 2017
<u>Dirección de Proyecto de Titulación:</u>	Gabriela Vayas R.

buenplan

diversión y cultura a un click

9 historias asombrosas que harán de tu vida un BUENPLAN !!!



:p buenplan

LAS HISTORIAS - COMERCIALES AUDIOVISUALES ¹¹

9 miniclips animados integran el paquete.

Cada historia representa a 1 de las categorías que conforman la agenda cultural de la aplicación Buenplan

ACTIVIDAD - DEPORTE - FIESTA

CONCIERTO - FAMILIAR - FERIA

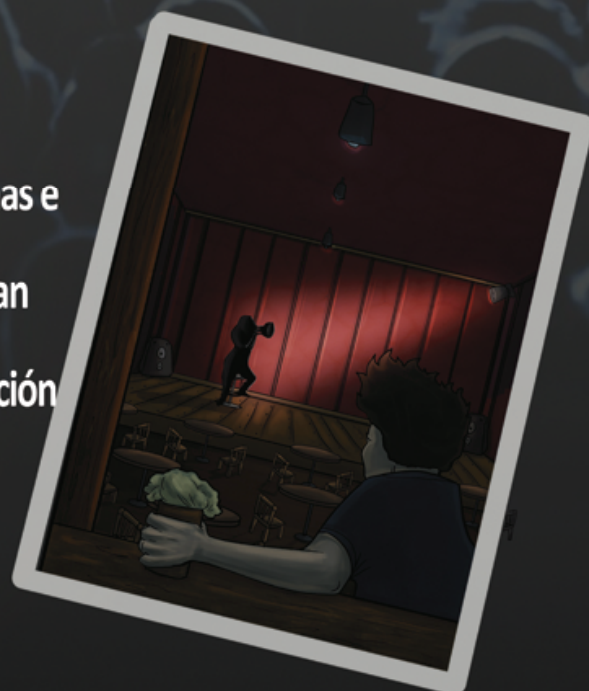
CULTURAL - NIGHTLIFE - TALLER



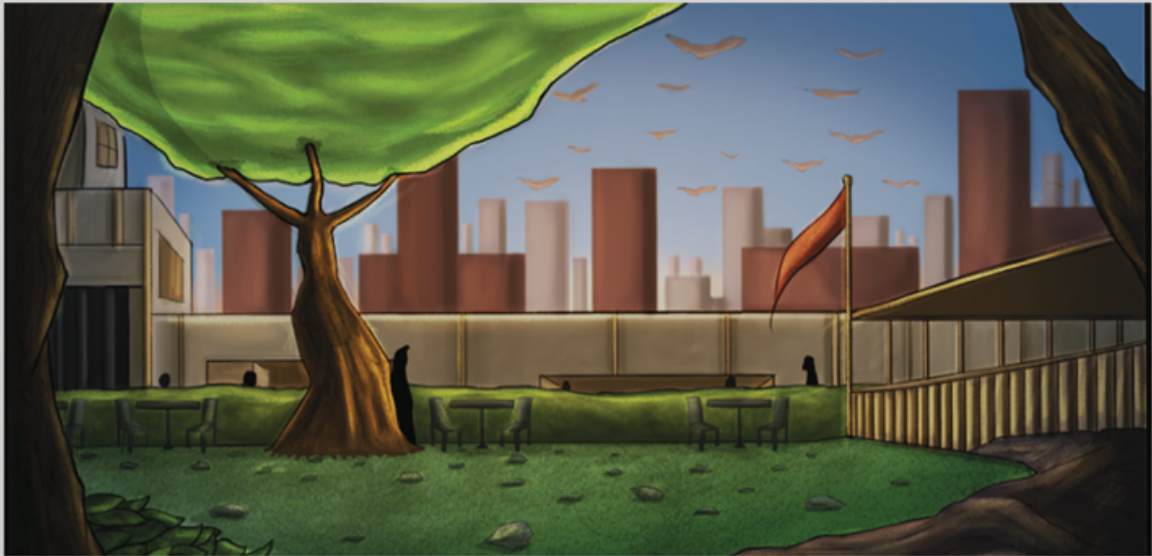
Cada historia, con una duración de 10 segundos, va dirigida a público adulto y joven entre los 18 y 36 años de edad, perteneciente a sectores socio-económicos medio y medio alto.



El concepto se basa en la creación de situaciones cotidianas e inusuales, para las que no se está preparado y, qué podrían sucederle a cualquier persona. Cada clip tendrá una duración de 25 segundos aproximadamente.



*Para estar prevenido, preparado y confiado para toda
situación y en cualquier momento... DESCARGA BUEN PLAN!!!*





Cada miniclip está diseñado en base a la creación de personajes representativos

y específicos a cada categoría facilitando la identificación del usuario...



ACTIVIDAD



CONCIERTO



DEPORTE



FIESTA



NIGHTLIFE



TALLER



FERIA



CULTURAL



FAMILIAR

INVESTIGACIÓN Y REFERENCIAS

:p Buenplan es un Marketplace Digital, una plataforma segura de compra y venta de entradas online.

:p Acceso a información detallada a cualquier hora, en cualquier lugar y compra de tickets desde casa o trabajo, representan ahorro de tiempo, transporte y movilización.

:p En su contenido presentan los eventos sociales, culturales e independientes más destacados de la ciudad.

:p buenplan

¡Encuentra los mejores eventos!

argar de
gle play

rgalo en el
o Store



PROBLEMA

- :p** El cliente detectó la falta de información y facilidades para encontrar actividades culturales y de entretenimiento en la ciudad de Quito, factor que, sumado a la falta de servicios para la compra/venta de entradas online, determinó la creación de su emprendimiento.
- :p** La empresa concluye que las personas todavía no están al tanto de todo el potencial y las utilidades que ofrece la aplicación. Además, por ser un nuevo emprendimiento, aún no es muy conocido y registran una falta de descargas y usuarios de sus servicios.

:p buenplan



¡Encuentra los mejores eventos!

argar de
gle play

rgalo en el
o Store



SOLUCIÓN

-  Posicionar la MARCA, generar más descargas y usuarios de la APP a través de la exposición de 9 historias animadas, para impulsar el crecimiento de la empresa.
-  Conceptualmente las animaciones representan mas que información. Las historias están creadas para que los usuarios se sientan identificados con situaciones que han experimentado o que eventualmente podrían sucederles. De ésta forma se engancha a la audiencia y se envía el mensaje de forma efectiva.



OBJETIVOS



Crear historias cortas, con un concepto claro y efectivo, para producir diseños de personajes simples, llamativos y lograr animaciones fluidas.



Captar más audiencia, exposición y difusión de la APP para generar más ventas de tickets online.

ESTADÍSTICAS



A. Existen entre 500 y 1000 eventos semanales en la ciudad de Quito.



B. Poseen 5000 usuarios activos, 2300 registrados con una cuenta en la plataforma.



C. Han realizado una venta Online estimativa de 2000 entradas.



D. Superan los 5000 likes en su cuenta de Facebook.



E. En instagram poseen 325 seguidores.

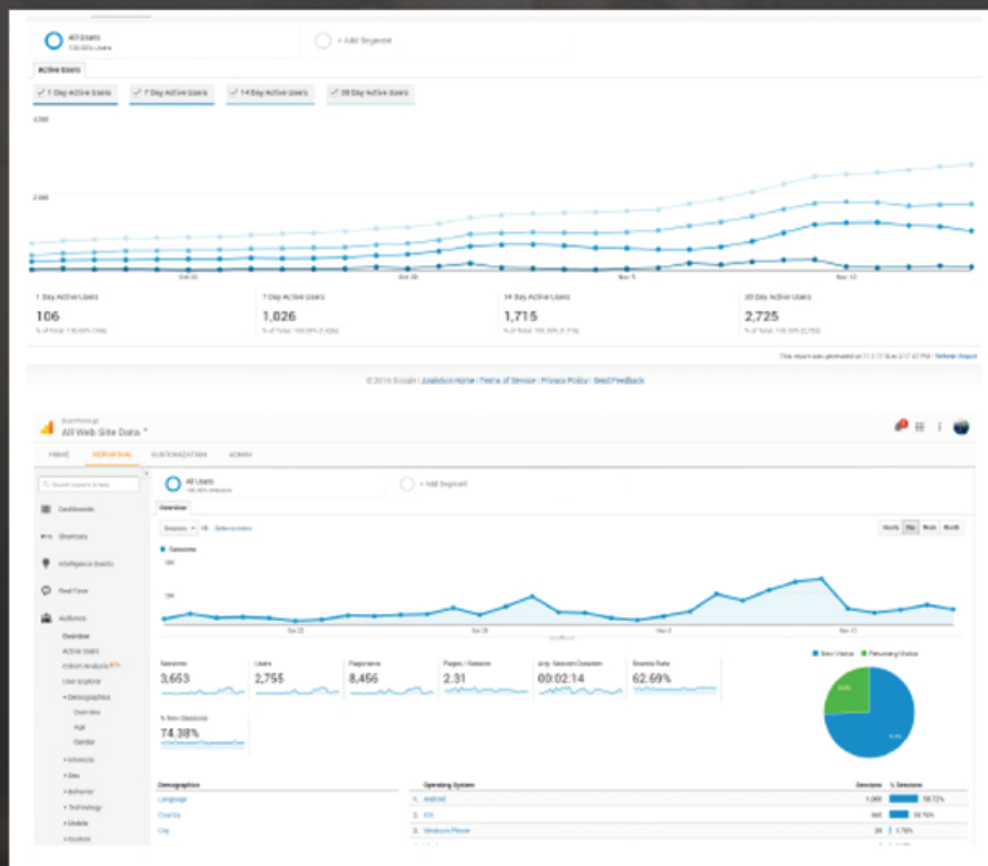


Figura 1: Gráficos de estadísticas Play Store Buen Plan

ESTADÍSTICAS



f. Tienen mas de 8.500 pageviews.



G. 4.9/5 rating en PlayStore.



H. 75% de las personas que asisten a eventos se informan de éstos vía internet.

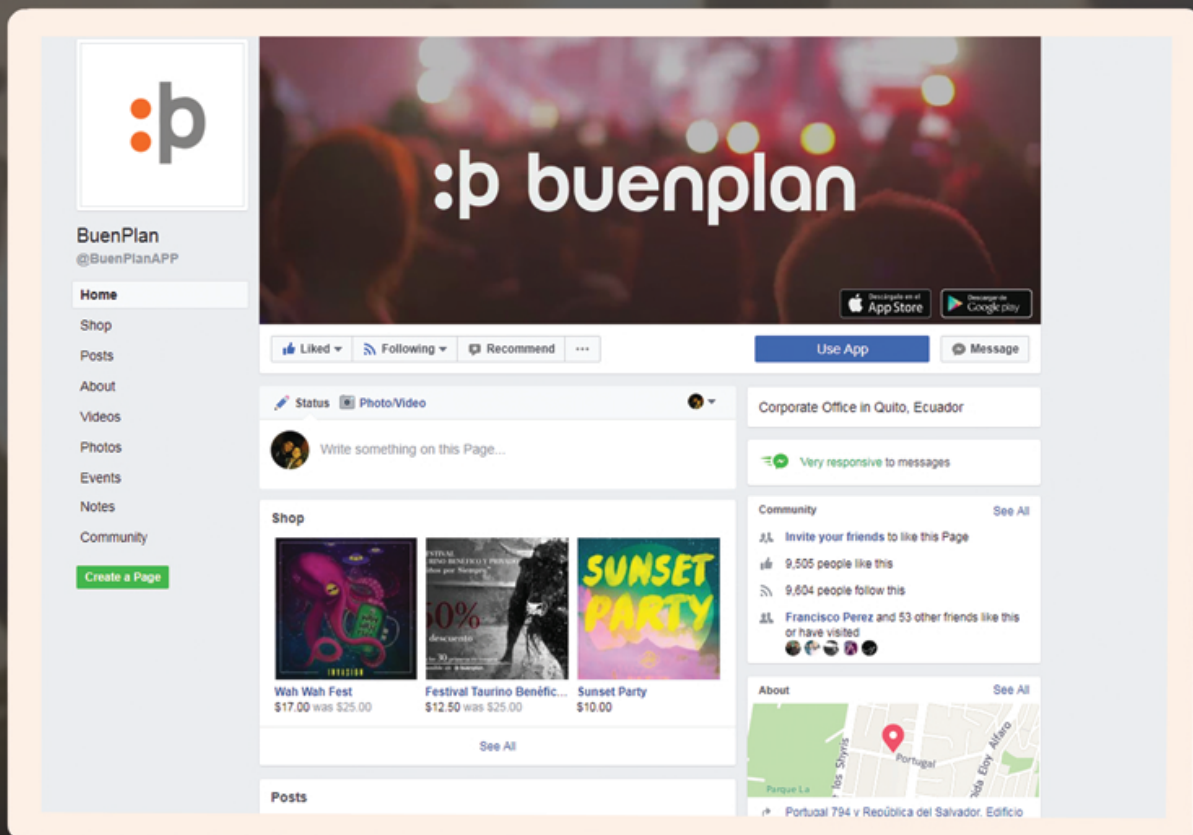


Figura 2: Portada Facebook Buen Plan

REFERENCIA CONCEPTUAL / BIRDBOX STUDIO

ANIMACIÓN SENCILLA PERO EFECTIVA EN MENSAJE Y CREATIVIDAD



Figura 3: Reel work Bird Box Studio

“For something beautifully designed and beautifully animated...”

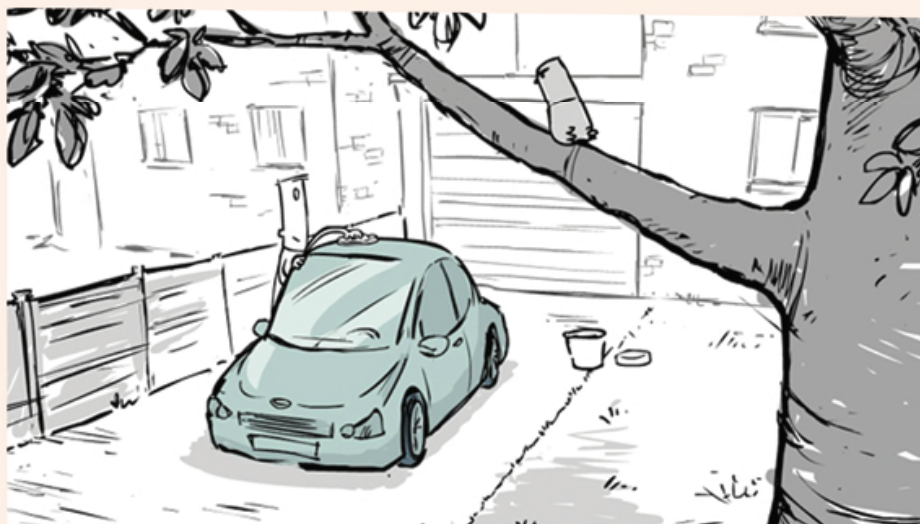


Figura 4: “Car Wash” Bird Box Studio

REFERENCIA CONCEPTUAL / BIRDBOX STUDIO

BirdBox es un estudio con base en Londres, exitoso e impactante en la creación de sus animaciones.

Lo esencial en el concepto y sus productos audiovisuales es el mensaje y la historia.



Figura 5: "Chop Chop" Bird Box Studio

El concepto de cada animación tiene un trasfondo impactante que logra identificar a toda persona que lo mira, produciendo sensaciones y sentimientos positivos. Son efectivos en la creación de sus historias, la aplicación de conceptos y desarrollo de animaciones. No sobrexplotan los detalles, ponen énfasis en el manejo conceptual de la simpleza en su mayor expresión

REFERENCIA TÉCNICA / TB_Choi

Una artista Koreana de 20 años de edad, estudia animación en K – SAD. Desea principalmente convertirse en animadora y artista de storyboard. Su trabajo refleja mucho talento en cuanto al dibujo gestual y creación de personajes. Posee una línea de acción muy clara que da mucha fuerza y estilo a sus poses. Es creativa en lo referente a diseño y creación de personajes.

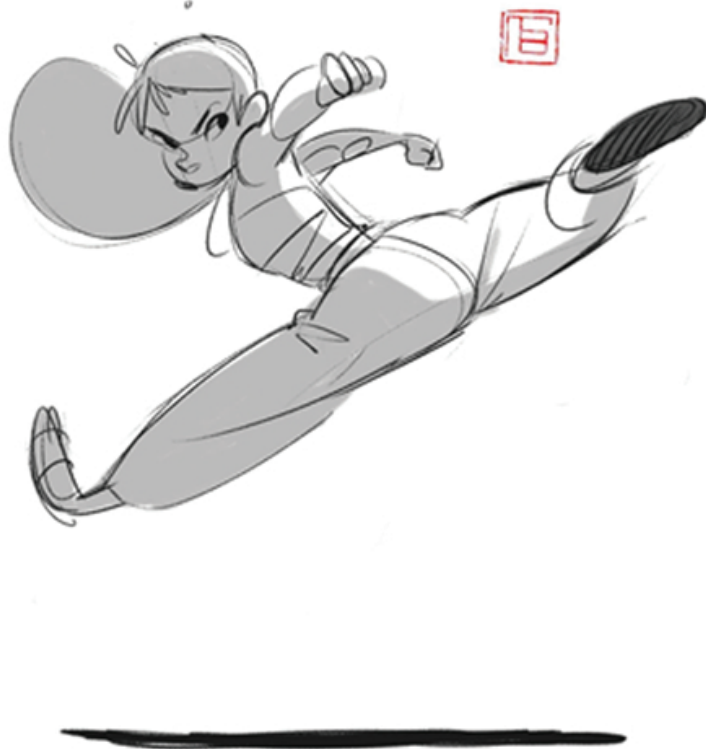


Figura 6: Character Sketches / Tb_Choi

Sus obras poseen mucha expresividad. Maneja un concepto atractivo en dibujo, diseño y color.

REFERENCIA TÉCNICA / TB_Choi



Figura 7: Referencia Técnica 1 / Tb_Choi



Figura 8: Referencia Técnica 2 / Tb_Choi

REFERENCIA ESTRUCTURAS BÁSICAS

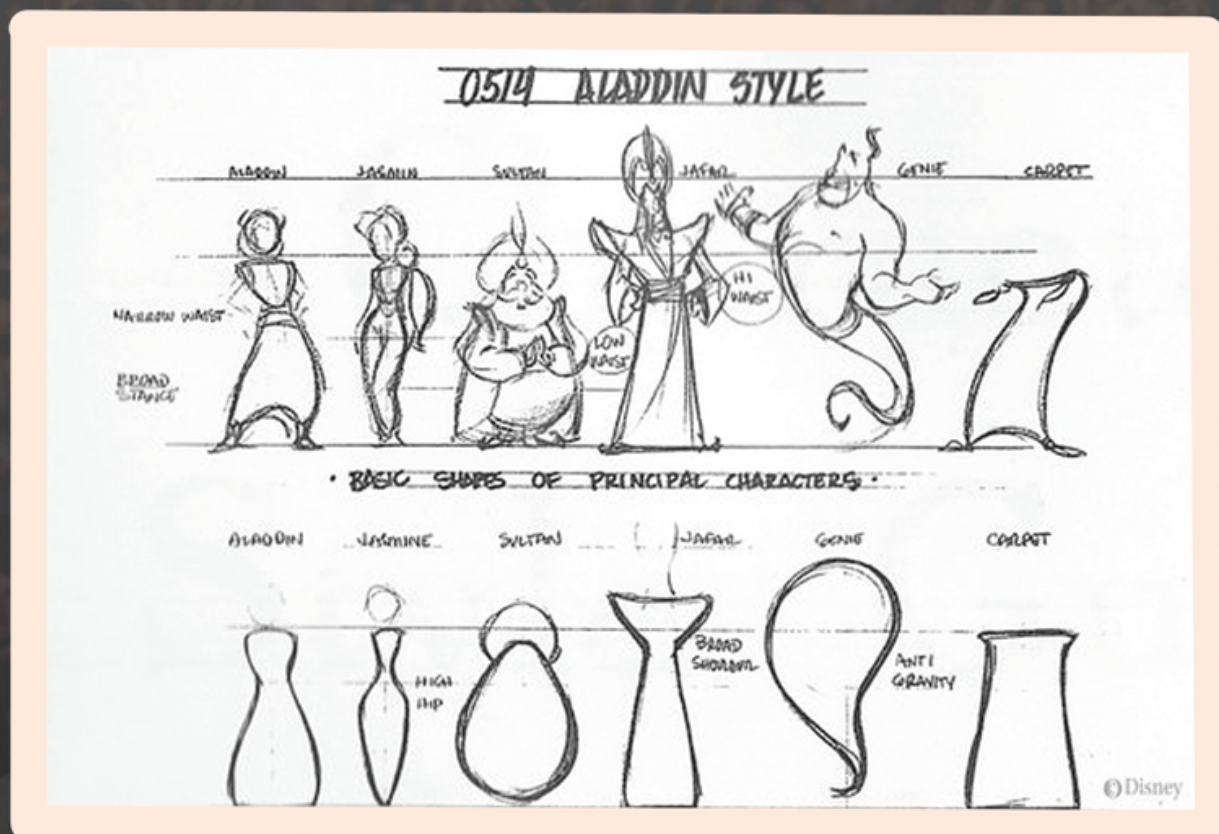


Figura 9: Referencias estructuras 1 / The Aladdin Style - Disney

Figura 11: Referencias estructuras 3 / Formas



Figura 10: Referencias estructuras 2 / Esqueleto básico



Figura 12: Referencias estructuras 4 / Headshapes



REFERENCIA ESTÉTICA VISUAL / IMPOTENTS

Una serie de comedia animada 2D. Posee una estética visual interesante, sencilla y de calidad, con colores básicos, dinámicos, bien combinados.



Figura 13: Referencia estética visual 1 / Impotents: Adult Animated Cartoon Series - Smoking Door

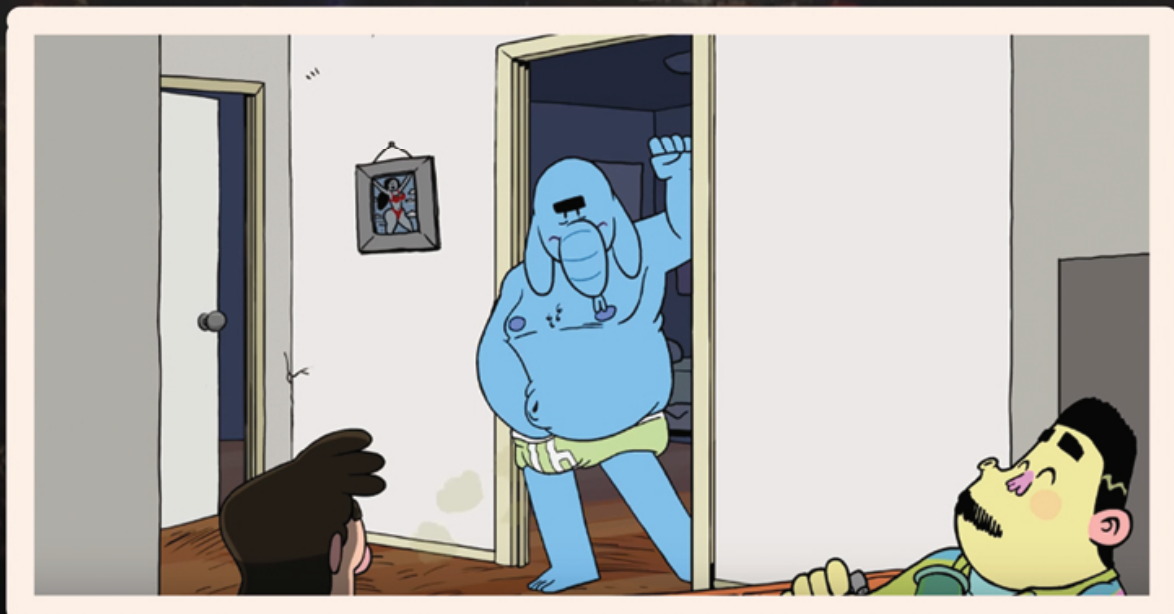


Figura 14: Referencia estética visual 2 / Impotents: Adult Animated Cartoon Series - Smoking Door

REFERENCIA ESTÉTICA VISUAL / IMPOTENTS



Figura 15: Referencia estética visual 3/ Impotents: Adult Animated Cartoon Series - Smoking Door

El colorido, tanto de los personajes como de los fondos, es básico pero llamativo.



Figura 16: Referencia estética visual 4 / Impotents: Adult Animated Cartoon Series - Smoking Door

EXPOSICIÓN Y PROMOCIÓN



La difusión y exposición del producto audiovisual se realizará en las redes sociales Facebook y Youtube de Buenplan, en las que se buscará explotar promoción, publicidad y alcance mayoritario a la audiencia a través del lanzamiento estratégicamente programado de los 9 MINICLIPS, en diferentes plazos y fechas conforme a los intereses de la empresa.



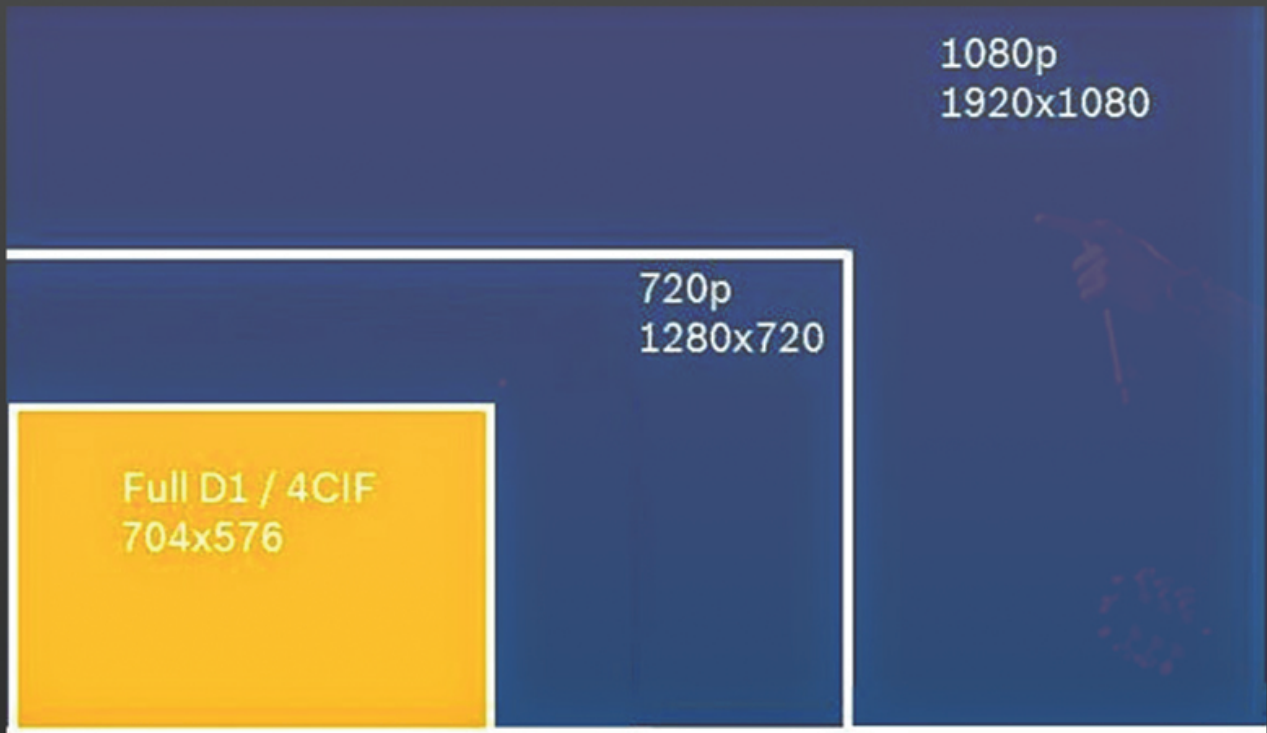


Figura 17: Medidas y resolución pantallas



Figura 18: Redes sociales Buen Plan

La resolución del proyecto se la realizará en 1280 x 720.

PRE - PRODUCCIÓN

buenplan

diversión y cultura a un click

CHARACTER PACK

buenplan
diversión y cultura a un click

DANIEL / ACTIVIDAD



EDAD: 19 años
ESTATURA: 1.70 mts
PESO: 120 lbs

RASGOS FÍSICOS PRINCIPALES

OJOS: Cafés
COLOR DE PELO: Café oscuro
Utiliza lentes y tiene una cabellera abultada. Sus ojos son grandes y dormilones. Es moreno y viste de forma algo elegante.

CARACTERÍSTICAS GENERALES

VESTIMENTA:
Camisa azul y pantalones de color marrón, lleva zapatos blancos.

ACCESORIOS: Lentes.

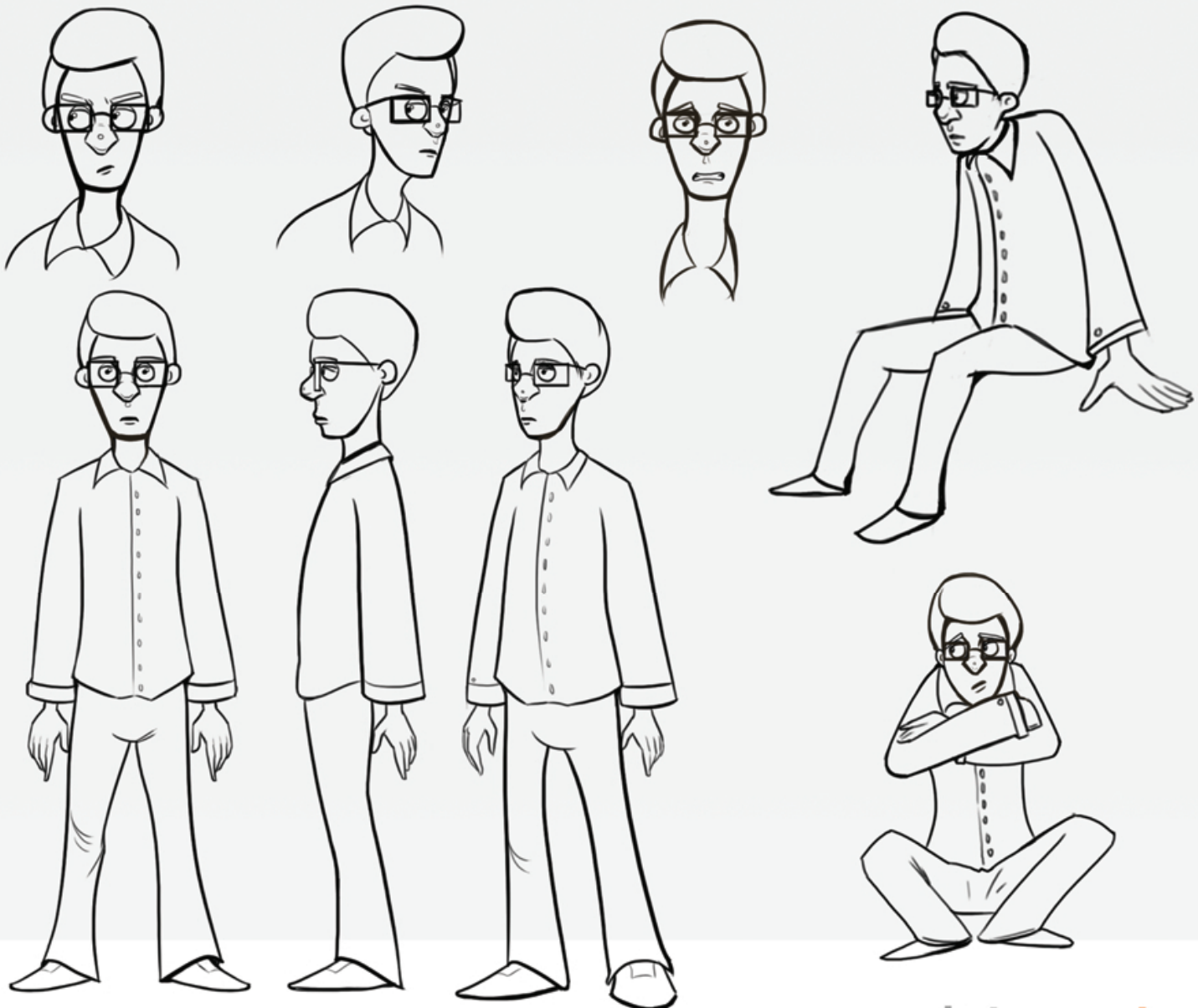
OCUPACIÓN: Estudiante

HOBBIES: Dormir, juegos de computador.

COSTUMBRES: Relajarse al aire libre, vagar, procrastinar, dejar todo para último momento.

PERSONALIDAD

Es tímido y un poco cobarde. No le gusta hablar mucho con la gente a su alrededor. Vive nervioso y le resulta fácil entrar en pánico en varias situaciones. No le gusta hacer nada más que dormir y relajarse.



SOFÍA / ACTIVIDAD



EDAD: 19 años
ESTATURA: 1.75 mts
PESO: 110 lbs

RASGOS FÍSICOS PRINCIPALES

OJOS: Negros
COLOR DE PELO: Café claro

Posee una cabellera realmente larga. Su cara es ovalada y sus ojos son grandes y brillosos. Siempre lleva una sonrisa en su rostro. De labios gruesos y piel clara con un ligero tono rosado.

CARACTERÍSTICAS GENERALES

VESTIMENTA:

Vestido largo y zapatos clásicos rojos.

ACCESORIOS: Ninguno.

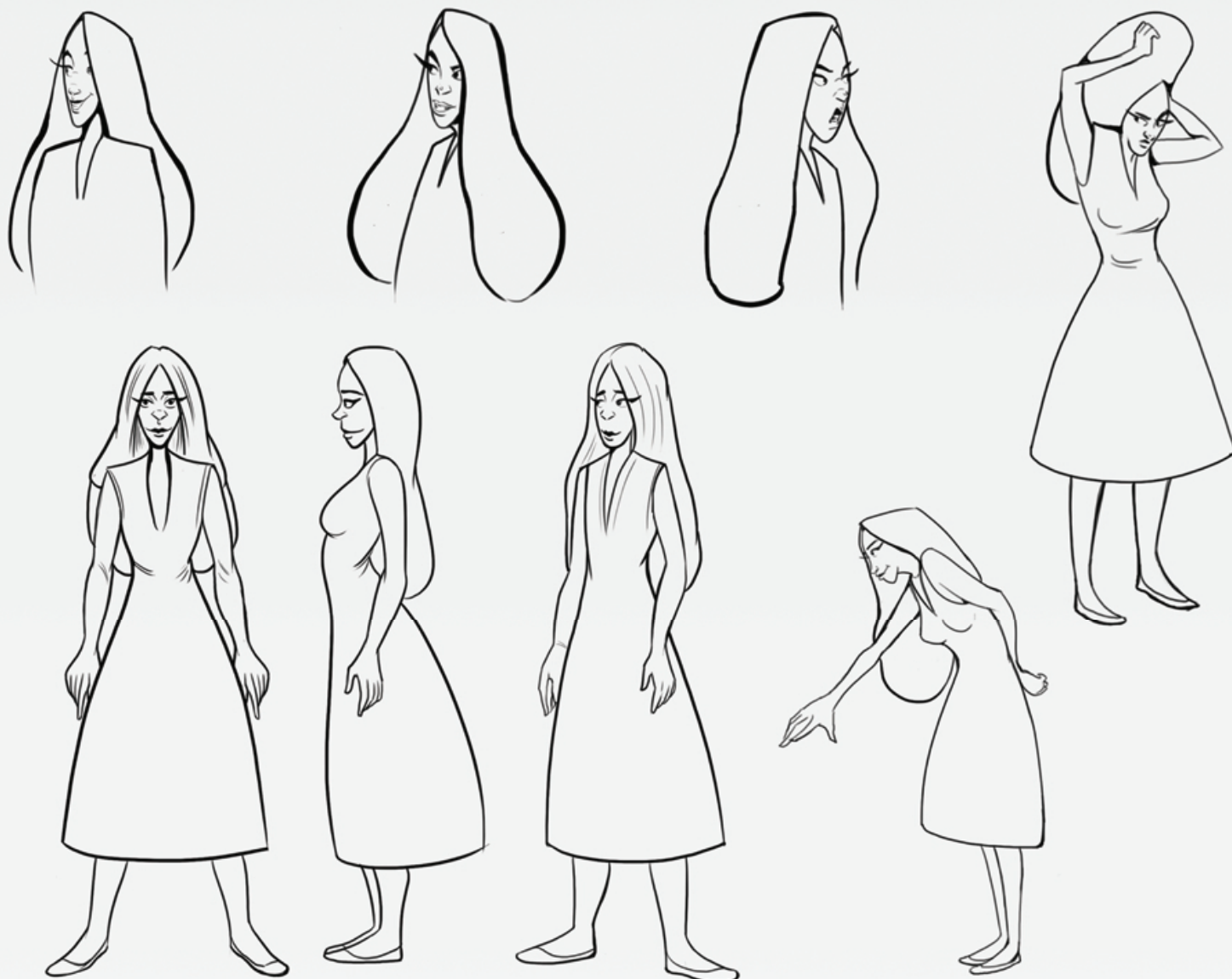
OCUPACIÓN: Estudiante

HOBBIES: Divertirse, bailar, conversar, escuchar música.

COSTUMBRES: Prefiere que la persona con la que sale sea quien decida a dónde ir y qué hacer.

PERSONALIDAD

Es muy alegre y extrovertida. Le gusta ser sociable y conocer gente nueva. Es responsable, respetuosa, inteligente y conversadora. No le gusta que las personas le fallen, es muy sensible cuando la tratan mal.



SYD / CONCIERTO



EDAD: 27 años
ESTATURA: 1.80 mts
PESO: 135 lbs

RASGOS FÍSICOS PRINCIPALES

OJOS: Negros
COLOR DE PELO: Negro
 Posee pelo largo y una barba muy grande además de un bigote largo. Su nariz es gruesa y puntiaguda. Su piel es de color café claro. Utiliza lentes oscuros.

CARACTERÍSTICAS GENERALES

VESTIMENTA:
 Pantalones acampanados oscuros, zapatos en punta grises y un bividí gris.

ACCESORIOS: Una guitarra eléctrica burdeos con mango de maple.

OCUPACIÓN: Músico

HOBBIES: Divertirse, bailar, conversar, escuchar música.

COSTUMBRES: Escuchar música y tocar sus instrumentos. Componer, tocar guitarra, piano y cantar.

PERSONALIDAD

Es una persona muy energética y apasionada por la guitarra eléctrica y la música. Es creativo, le gusta componer canciones y disfrutar de sus sonidos. Es un joven valiente y motivado por lograr éxitos en su vida. Además, es muy modesto y respetable.



MONO PEP / CONCIERTO



EDAD: 9 años
ESTATURA: 1.30 mts
PESO: 50 lbs

RASGOS FÍSICOS PRINCIPALES

OJOS: Negros
COLOR DE PELO: Café oscuro
 Cabeza bastante grande y alargada. Ojos circulares y nariz cuadrada. Su piel es de color café rojizo oscuro.

CARACTERÍSTICAS GENERALES

VESTIMENTA:
 Lleva un saco café marrón y unos calentadores azules.

ACCESORIOS: Ninguno.

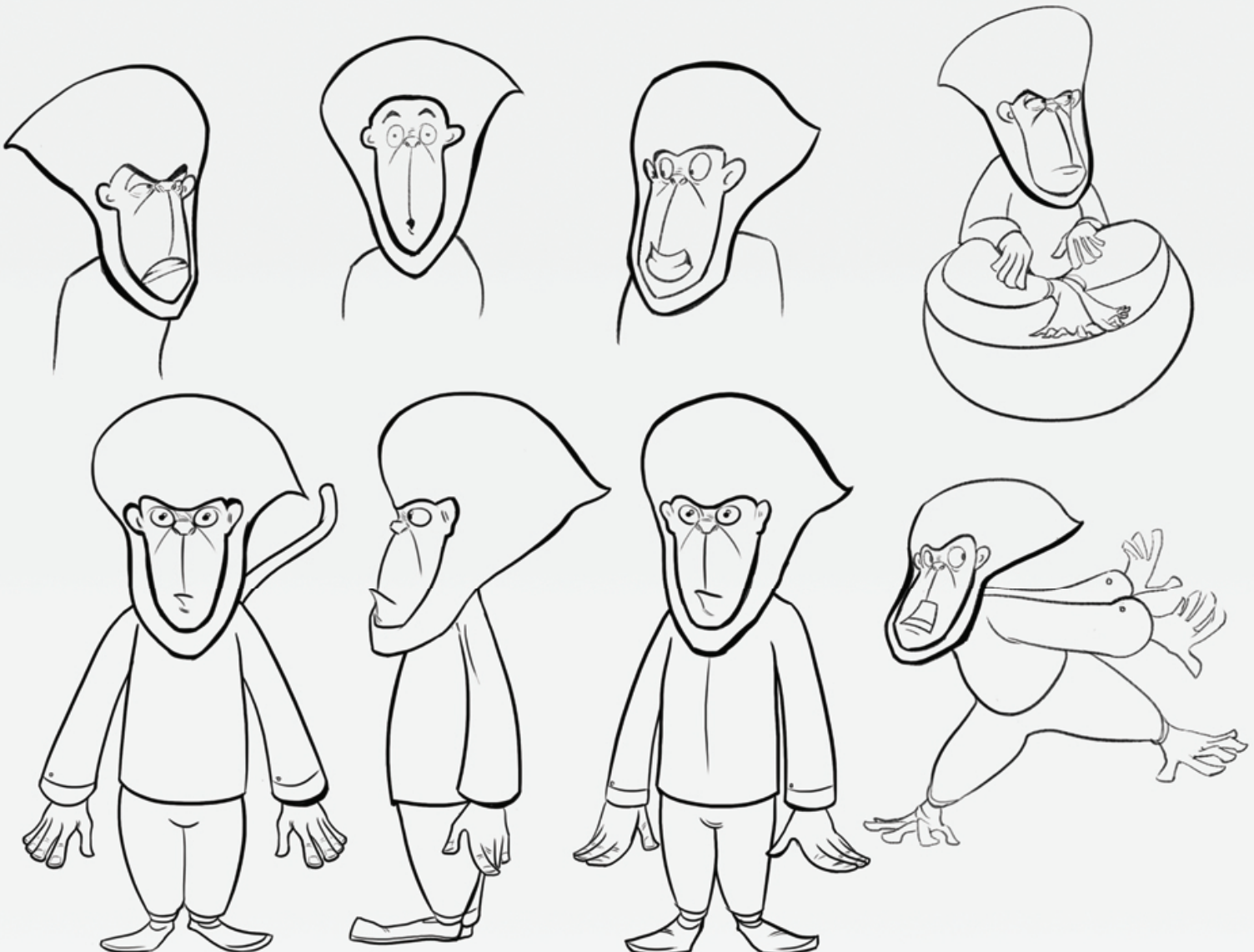
OCUPACIÓN: Animal

HOBBIES: Comer bananas, rascarse la cabeza.

COSTUMBRES: Dormir y comer principalmente. Es muy curioso por lo que está viajando y explorando todos los lugares que le llaman la atención.

PERSONALIDAD

Inquieto y curioso, es juguetón y un poco nervioso. Observador solitario. Le gusta examinar todo a su alrededor lo que lo hace muy inteligente y expresivo.



LUCHO / DEPORTE



EDAD: 30 años
ESTATURA: 1.60 mts
PESO: 170 lbs

RASGOS FÍSICOS PRINCIPALES

OJOS: Negros
COLOR DE PELO: Café claro
 Es de contextura gruesa y de piel blanca amarillenta, su cabeza es rectangular, tiene piernas y brazos gruesos, con una nariz muy grande y cuadrada. Es calvo, pero todavía tiene algo de cabello a los costados de su cabeza.

CARACTERÍSTICAS GENERALES

VESTIMENTA:

Uniforme del trabajo, camisa blanca con corbata azul, pantalones grises de terno y zapatos formales negros.

ACCESORIOS: Ninguno.

OCUPACIÓN: Oficinista contador.

HOBBIES: Tomar cerveza y ver el fútbol.

COSTUMBRES:

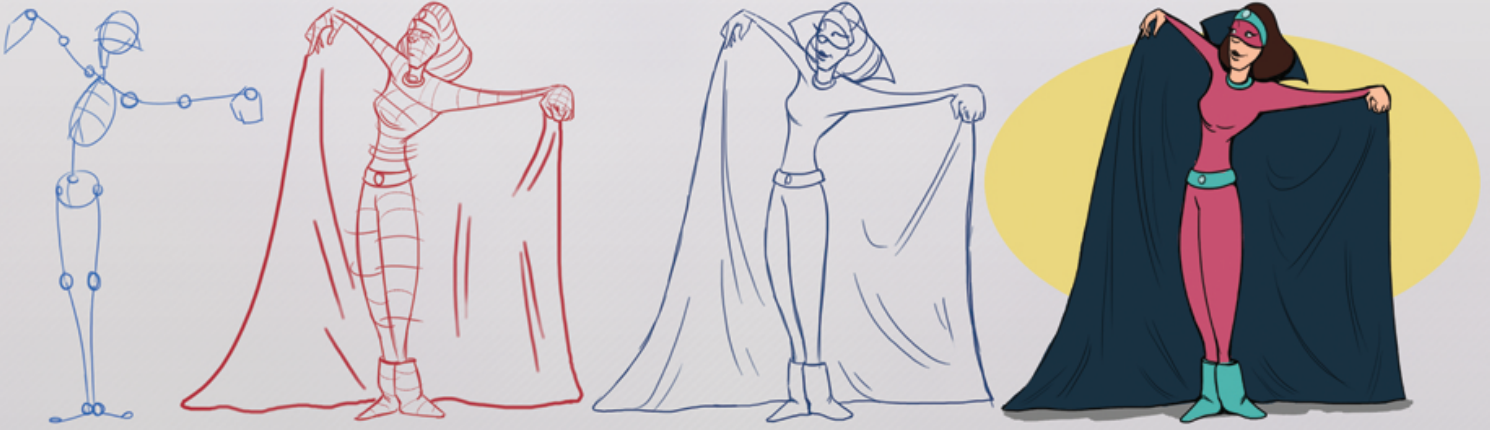
Comer y tomar cerveza, leer el periódico y siempre estar al tanto de las actualizaciones deportivas. Su pasión es el fútbol, no se pierde un partido.

PERSONALIDAD

Es alegre y chistoso. Es muy energético y apasionado especialmente cuando se trata de su equipo de fútbol favorito. Expresivo, le gusta gritar y emocionarse en los partidos. Siempre descansa, se relaja y mira TV en el sillón preferido de la casa.



LÍA / CULTURAL



EDAD: 20 años
ESTATURA: 1.65 mts
PESO: 110 lbs

RASGOS FÍSICOS PRINCIPALES

OJOS: Azules
COLOR DE PELO: Rojo oscuro

Lleva el traje de su personaje favorito, tiene un antifaz y una corona en su rostro. Utiliza capa, cinturón y botas. Su nariz es redonda y sus labios gruesos. El color de su piel es de un naranja muy claro. Su rostro es alargado y sus bordes muy marcados.

CARACTERÍSTICAS GENERALES

VESTIMENTA:

Disfraz entero, antifaz, buzo y pantalones de color rosado. Lleva una capa de color azul oscuro. Una corona, cinturón y botas celestes.

ACCESORIOS: Antifaz, corona y capa.

OCUPACIÓN: Estudiante y Cosplayer.

HOBBIES: Le gusta el mundo del cosplay. Para ella su vida son sus personajes de fantasía favoritos y disfrazarse de ellos, creando ella misma sus trajes. Le gustan los comics y dibujos animados.

COSTUMBRES: Reír y cantar, sobretodo le encanta que le observen cuando sale disfrazada.

PERSONALIDAD

Es motivada y alegre, le gusta el misterio y explorar lugares. Siempre necesita de la atención de la gente al momento de mostrar sus disfraces. Le gusta exhibirse en público y que opinen sobre sus trajes. Es chistosa e ingenua, pero también puede llegar a ser muy sensible.



MACKENZI / CULTURAL



EDAD: 45 años
ESTATURA: 1.60 mts
PESO: 140 lbs

RASGOS FÍSICOS PRINCIPALES

OJOS: Negros
COLOR DE PELO: Negro

Su piel es de color naranja oscuro. Su rostro es rectangular y tiene un bigote muy grueso. Usa boina y lentes además de una bufanda que combina con su traje. Tiene ojos pequeños de forma cuadrada. Su nariz termina en punta.

CARACTERÍSTICAS GENERALES

VESTIMENTA:

Boina roja oscura, bufanda café, un saco elegante rojo, pantalón beige y zapatos cafés claros.

ACCESORIOS: Lentes, boina, bufanda y folleto de la galería.

OCUPACIÓN: Artista y crítico de arte.

HOBBIES: Observar y criticar arte. Le gusta pintar y escuchar música clásica.

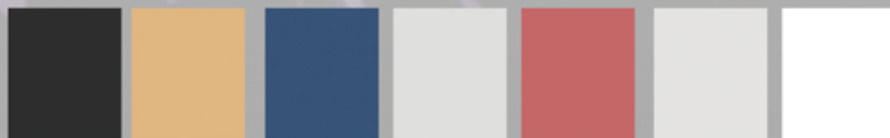
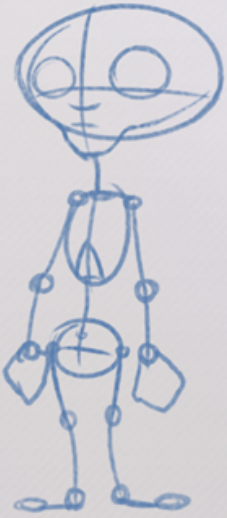
COSTUMBRES: Comer comida cara y gourmet. Escuchar música clásica, visitar museos y galerías.

PERSONALIDAD

Es introvertido y callado. Es bastante observador, muy malhumorado y amargado. Cuando observa arte es cuando más tranquilo y relajado se siente.



MARTÍN / FAMILIAR



EDAD: 8 años
ESTATURA: 1.05 mts
PESO: 50 lbs

RASGOS FÍSICOS PRINCIPALES

OJOS: Negros
COLOR DE PELO: Negro

Su cabeza es ovalada y grande. Su nariz es regordeta y redonda y sus labios pequeños. Sus ojos son grandes. Su cuerpo es muy pequeño y delgado. Su color de piel es moreno claro.

CARACTERÍSTICAS GENERALES

VESTIMENTA:

Lleva una camiseta blanca con azul y una pantaloneta azul alargada. Sus zapatos son pequeños de color rojo y blanco.

ACCESORIOS: Juguete de lana.

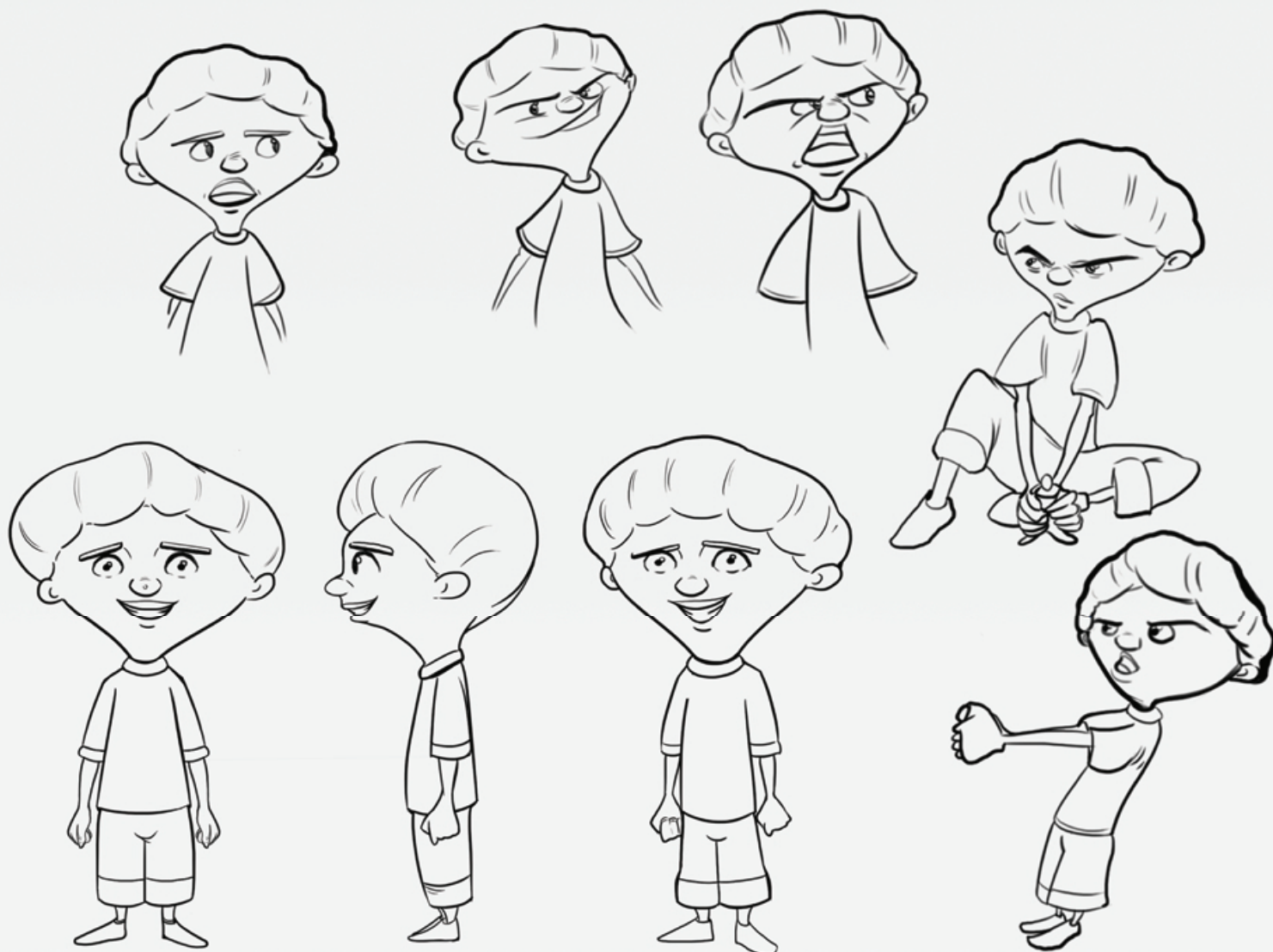
OCUPACIÓN: Estudiante, escuela primaria.

HOBBIES: Jugar con su juguete favorito y con la pelota, salir al aire libre. Ir al parque.

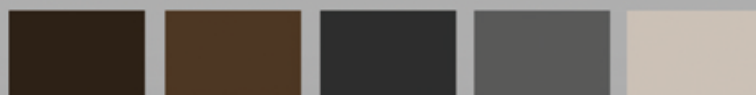
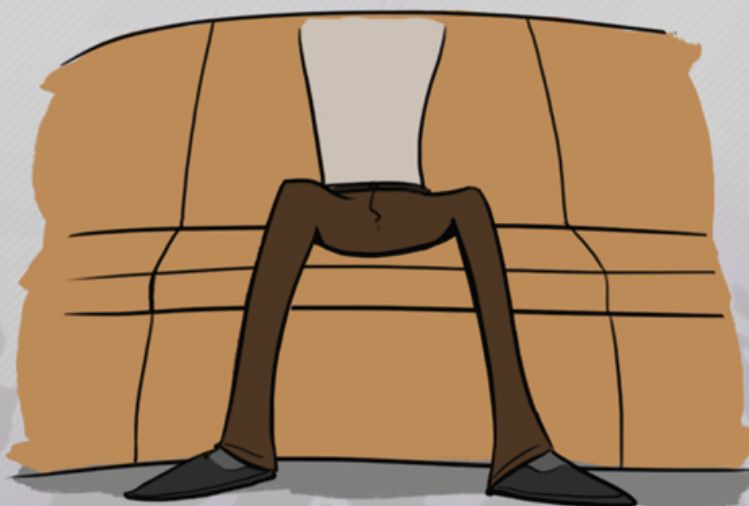
COSTUMBRES: Ver televisión, jugar a la pelota y con sus juguetes.

PERSONALIDAD

Es alegre y tierno, pero se puede convertir en un niño muy travieso, gruñón y caprichoso cuando no le conceden sus deseos. Es muy hablador y tiene mucha energía. Le gusta jugar con cualquier cosa que encuentra.



CHARLY Y PAM / FAMILIAR



EDAD: 30 años / 27 años
ESTATURA: 1.72 mts / 1.55 mts
PESO: 145 lbs / 1.20 lbs

RASGOS FÍSICOS PRINCIPALES

OJOS: Verdes / Azules
COLOR DE PELO: Rubio / Negro

Charly tiene piernas flaquitas y Pam posee unas piernas regordetas.

CARACTERÍSTICAS GENERALES

VESTIMENTA:

Charly lleva una camisa café y pantalón café oscuro de terno. Zapatos negros formales. Pam lleva una blusa de color claro y un jean azul. Sus zapatos son rojos y de punta redonda.

ACCESORIOS: Ninguno.

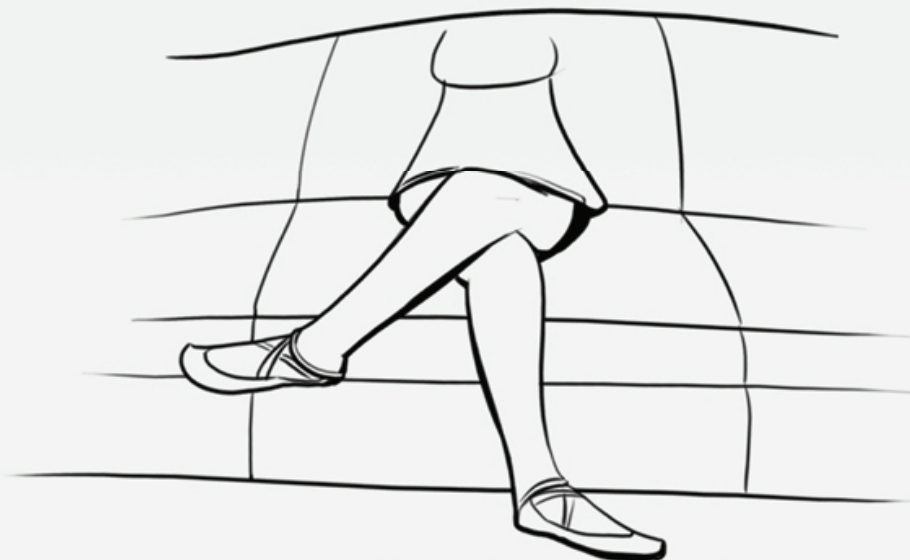
OCUPACIÓN: Economista y ama de casa a tiempo completo.

HOBBIES: A Charly le gustan las películas de acción y jugar videojuegos en su Tablet. A Pam le gusta leer libros y ver telenovelas. Disfruta la cocina mientras escucha música.

COSTUMBRES: Charly siempre sale temprano a trabajar y llega tarde para cenar y descansar viendo TV. Pam usualmente cocina y arregla la casa, además atiende todo el día a Martín.

PERSONALIDAD

Charly es muy energético en el día, pero al llegar a casa está cansado y de malhumor. Pam es una madre responsable, sin energía y cansada. A los dos les gusta relajarse y estar tranquilos.



TAMIA / NIGHTLIFE



EDAD: 21 años
ESTATURA: 1.55 mts
PESO: 110 lbs

RASGOS FÍSICOS PRINCIPALES

OJOS: Negros
COLOR DE PELO: Rastas anaranjadas.

Tiene una cara redonda y puntiaguda, lleva rastas muy largas anaranjadas y usa lentes redondos y grandes. Sus labios son delgados y su nariz es pequeña y puntiaguda. Su color de piel es beige claro.

CARACTERÍSTICAS GENERALES

VESTIMENTA:

Lleva un estilo deportivo, usa un abrigo largo rojo y calentadores flojos del mismo color. Usa camiseta blanca y zapatos grises.

ACCESORIOS: Trompeta dorada.

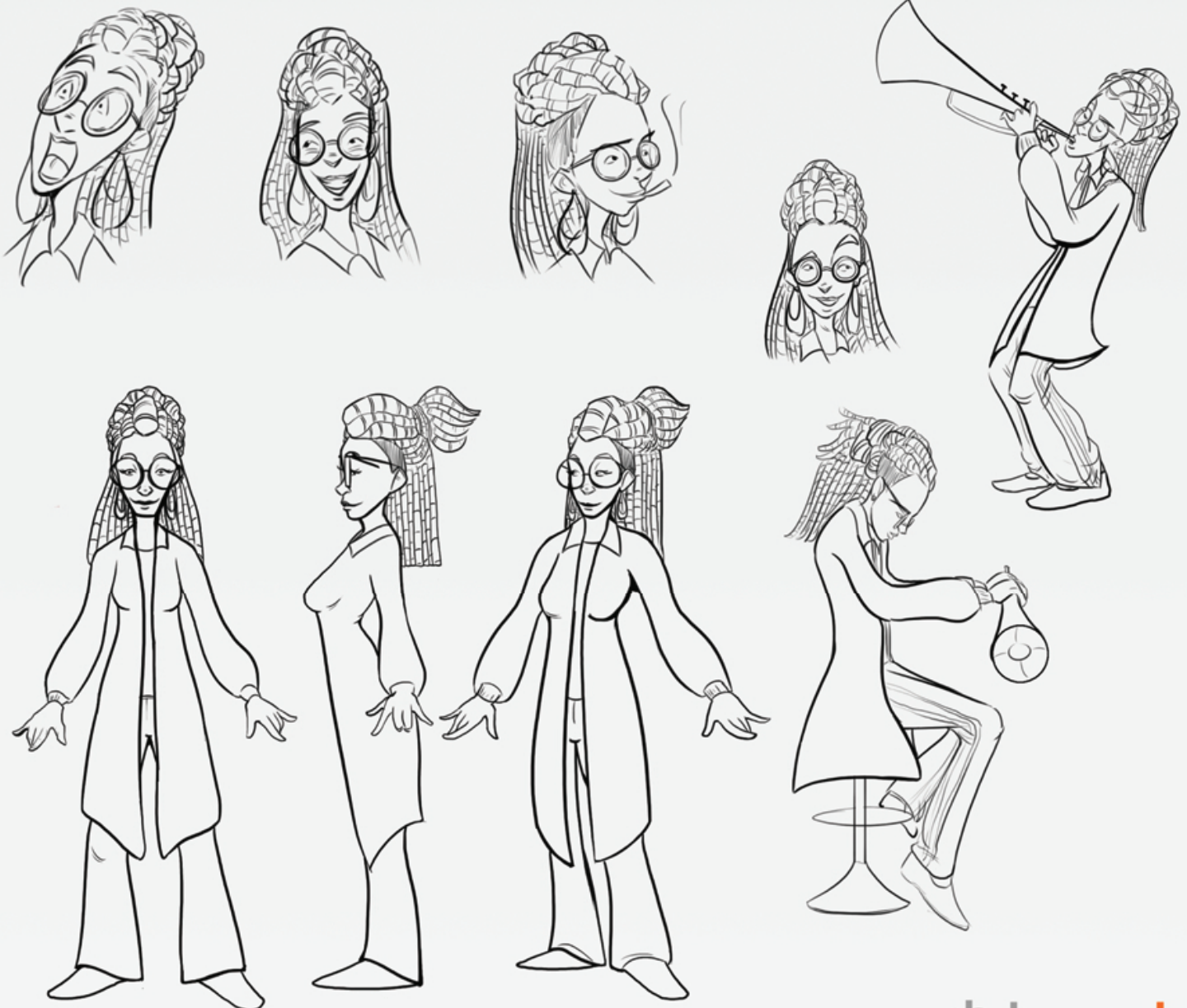
OCUPACIÓN: Músico a tiempo completo.

HOBBIES: Tocar la trompeta, escuchar música, componer y asistir a conciertos.

COSTUMBRES: Le gusta tocar su instrumento, siempre asiste a eventos musicales, conciertos, talleres y charlas. Practica siempre y crece en sus habilidades. No le gusta desperdiciar un día y siempre quiere aprender cosas.

PERSONALIDAD

Es alegre, pero tímida. Tiene mucha energía que la utiliza aprendiendo y practicando. Es motivada y apasionada al momento de estar en el escenario. Es muy técnica y hábil al utilizar su instrumento. Es muy tranquila y relajada. Es carismática y modesta. No es muy sociable excepto con sus conocidos, prefiere hablar con su música.



JHON / NIGHTLIFE



EDAD: 23 años

ESTATURA: 1.70 mts

PESO: 130 lbs

RASGOS FÍSICOS PRINCIPALES

OJOS: Negros

COLOR DE PELO: Café rojizo oscuro.

Tiene pelo corto y está rapado a los costados de su cabeza. Usa lentes y tiene una nariz gruesa y triangular. Sus ojos son achinados y viste con buena ropa. Su color de piel es blanco regular.

CARACTERÍSTICAS GENERALES

VESTIMENTA:

Lleva una chompa gris delgada, una camiseta abierta naranja, un pantalón marrón y zapatos rojizos.

ACCESORIOS: Lentes.

OCUPACIÓN: Gerente de una compañía de autos.

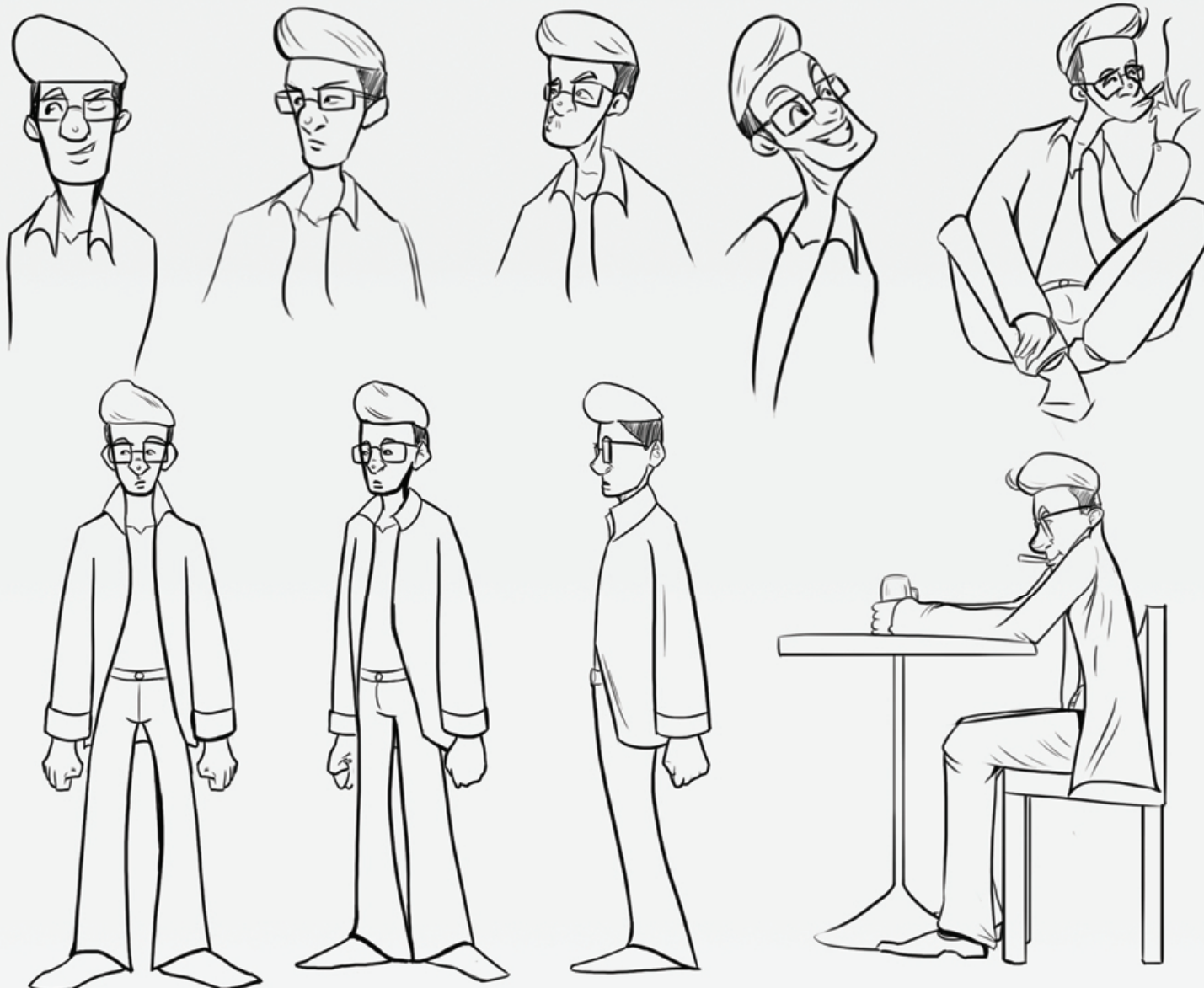
HOBBIES: Ir a bares, tomar cerveza, y escuchar música en vivo.

COSTUMBRES: Hablar por teléfono, es un don juan.

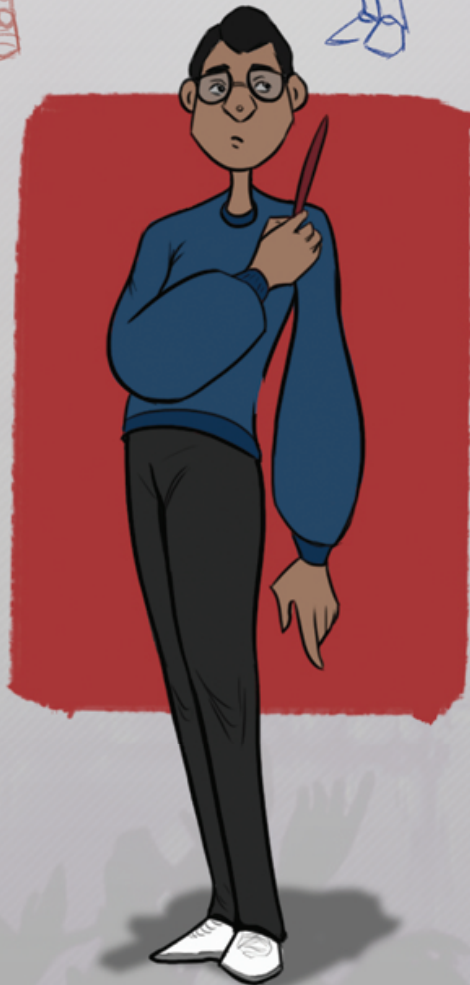
Le gusta conocer a muchas personas. Es presumido y le gusta hablar de sí mismo todo el tiempo.

PERSONALIDAD

Es muy seguro de sí mismo, es atrevido y misterioso. Es respetuoso y prudente. Es decidido y valiente en cualquier momento. Carismático y algo chistoso. Es caballeroso, pero con un ego muy alto.



BETO / FIESTA



EDAD: 19 años
ESTATURA: 1.80 mts
PESO: 120 lbs

RASGOS FÍSICOS PRINCIPALES

OJOS: Negros
COLOR DE PELO: Negro.

Beto tiene la cara ovalada y es ancha en la quijada. Usa lentes y tiene la nariz gruesa. Sus labios son muy pequeños y lleva el pelo corto. Es bastante alto y flaco. Su color de piel es morena.

CARACTERÍSTICAS GENERALES

VESTIMENTA:

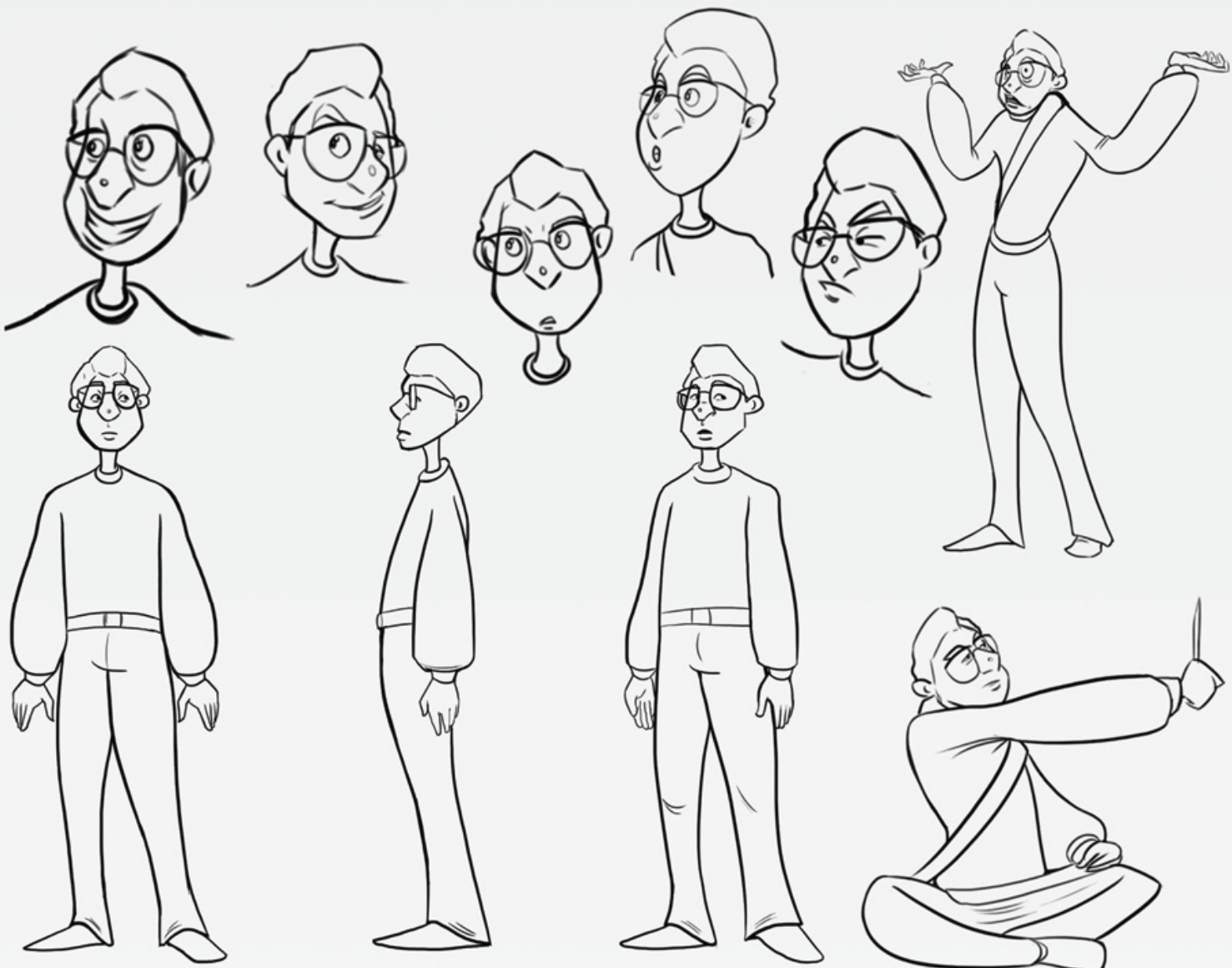
Saco azul de mangas gruesas. Pantalón negro casual. Zapatos blancos.

ACCESORIOS: Su sketchbook y su lápiz.
OCUPACIÓN: Estudiante - Artista
HOBBIES: Dibujar, pintar, escuchar música.

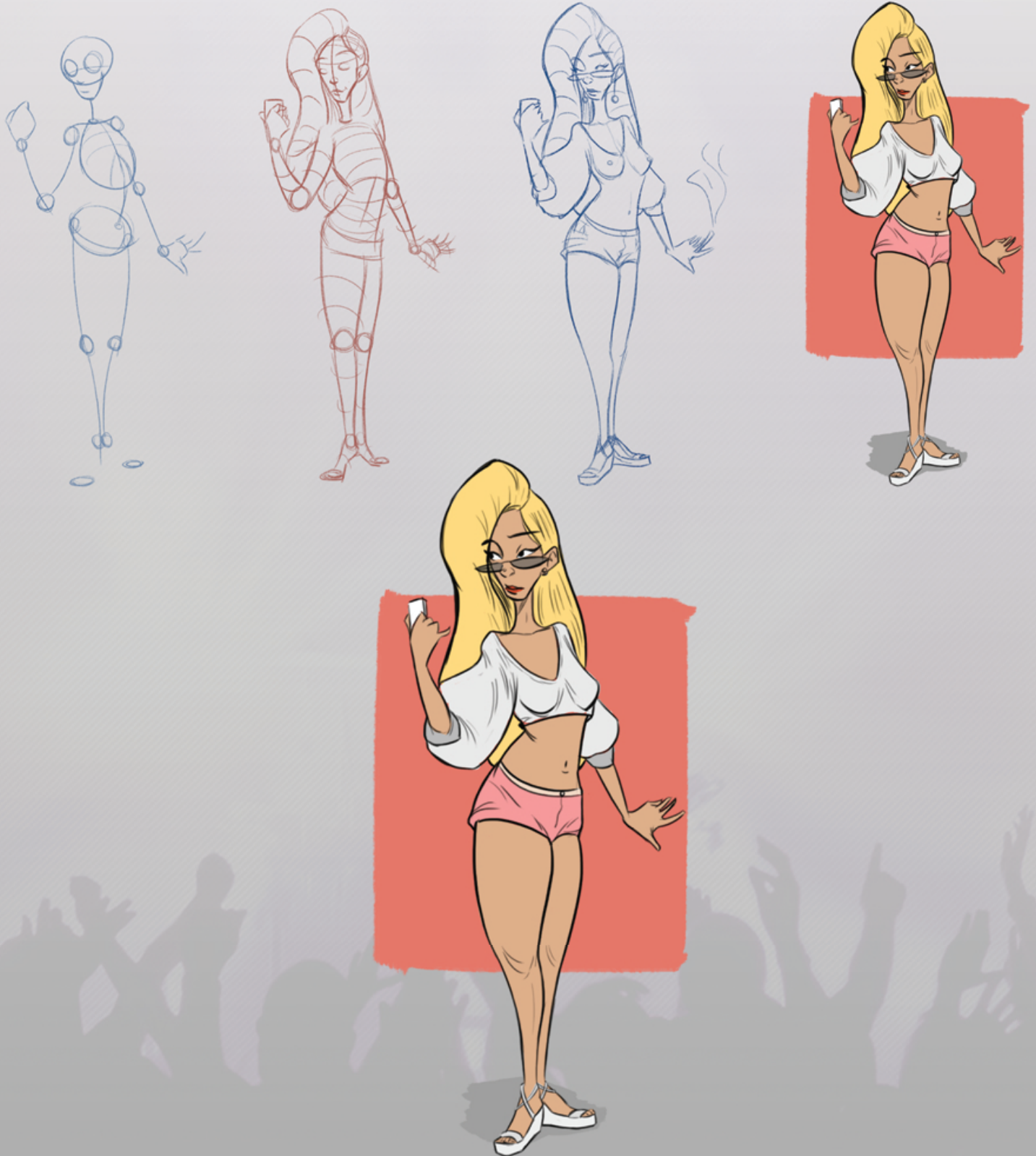
COSTUMBRES: Beto siempre es responsable, estudia y practica su arte favorito. Le encanta dibujar y siempre está aprendiendo cosas nuevas.

PERSONALIDAD

Es bastante introvertido, motivado por su arte y muy callado. No le gusta socializar mucho, es tímido y humilde. Muy caballeroso, respetuoso y trabajador. Es alegre, aunque muy tranquilo en todo momento. Le encanta reírse y disfrutar del dibujo.



MÍA / FIESTA



EDAD: 21 años
ESTATURA: 1.77 mts
PESO: 120 lbs

RASGOS FÍSICOS PRINCIPALES

OJOS: Negros
COLOR DE PELO: Rubio.

Tiene una cabellera larga y muy rubia. Tiene labios finos y largos pintados de rojo. Es delgada y alta. Usa tacones. Sus ojos son seductores y tiene pestañas muy marcadas y maquilladas. Sus cejas son delgadas y su color de piel es beige claro.

CARACTERÍSTICAS GENERALES

VESTIMENTA:

Blusa corta gris, shorts pequeños rosados y tacos blancos.

ACCESORIOS: Lentes delgados de sol.

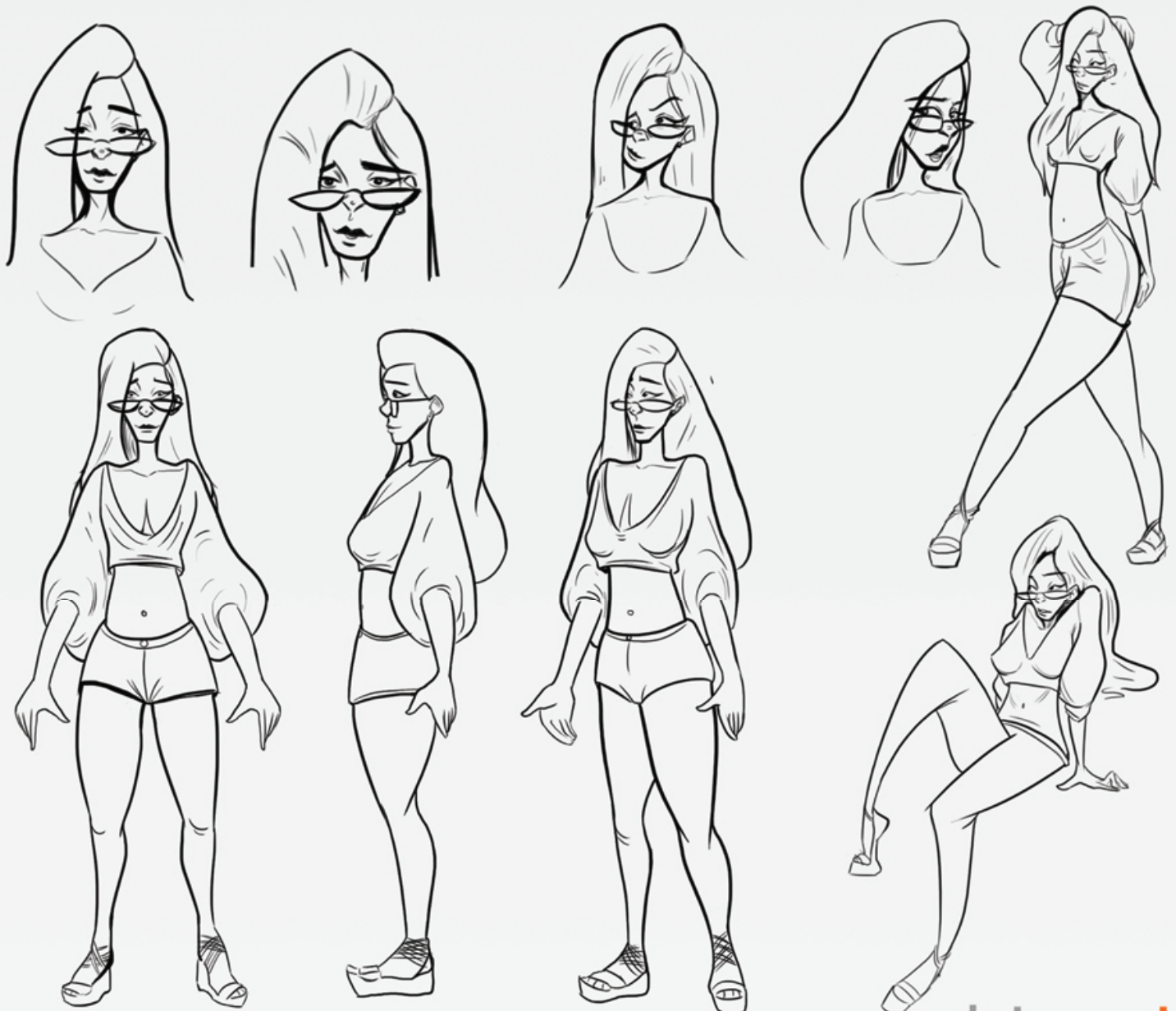
OCUPACIÓN: Estudiante

HOBBIES: La fiesta, tomar, bailar y disfrutar con sus amigos.

COSTUMBRES: Le gusta la fiesta, pasa bailando. Le gusta tomar de todo, no pierde ni un fin de semana para aprovechar algo de entretenimiento. En su día a día pasa hablando de fiestas pasadas o de eventos por organizar.

PERSONALIDAD

Es muy valiente y decidida. No depende de nadie y todo lo consigue por su cuenta. Si desea algo lo intenta sin pensarlo dos veces. Es atrevida y coqueta. Le gusta llamar la atención y que le traten bien. Es en ocasiones muy confiada y traviesa. Pero también es cariñosa y honesta.



TAQUITO / FERIA



EDAD: 23 años
ESTATURA: 1.65 mts
PESO: 140 lbs

RASGOS FÍSICOS PRINCIPALES

OJOS: Cafés
COLOR DE PELO: Café claro.

Su pelo tiene un corte muy redondo y grande, su nariz es alargada y gorda. Tiene labios delgados y piernas anchas. Sus brazos son largos. Su color de piel es moreno anaranjado.

CARACTERÍSTICAS GENERALES

VESTIMENTA:

Mandil entero gris, camisa color beige verdoso.
 Zapatos casuales grises.

ACCESORIOS: Escultura Taquito.

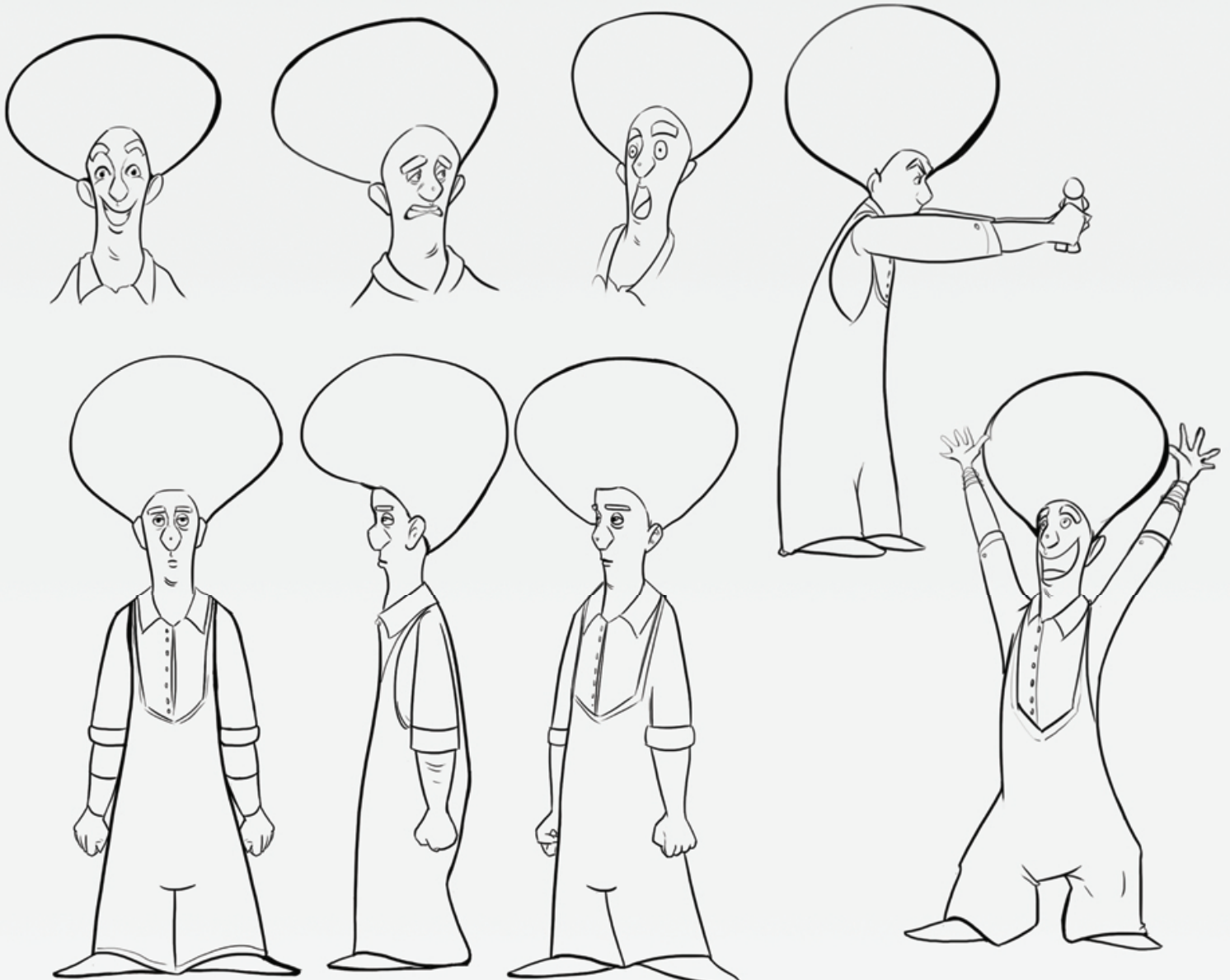
OCUPACIÓN: Artista escultor.

HOBBIES: Esculpir obras, el arte, dibujar, pintar, crear modelos, jugar con arcilla etc.

COSTUMBRES: Modelar y crear obras con arcilla. Dibujar, pintar y crear arte en su estudio.

PERSONALIDAD

Es alegre y apasionado por sus esculturas. Siempre respeta a los demás y tiene una sonrisa en su rostro. Nunca se deja vencer por las adversidades y siempre camina con la cabeza en alto. Tiene mucha energía y le gusta que aprecien su arte. Respetuoso pero atolondrado siempre decide muy rápido sin importar las consecuencias. Es decidido, pero no reflexiona mucho sobre sus actos.



EDAD: 52 años
ESTATURA: 1.50 mts
PESO: 160 lbs

RASGOS FÍSICOS PRINCIPALES

OJOS: Negros
COLOR DE PELO: Gris

Es gordo y tiene un bigote largo, grueso y canoso. Su cara es cuadrada y no tiene casi cuello. Su cuerpo es redondo y grande. Tiene piernas pequeñas y brazos regordetes. Su piel es naranja claro.

CARACTERÍSTICAS GENERALES

VESTIMENTA:

Camisa blanca de mangas cortas. Tiene tirantes y pantalón café. Sus zapatos son pequeños y negros.

ACCESORIOS: Ninguno

OCUPACIÓN: Dueño de tienda de arte.

HOBBIES: Coleccionador de arte, le gusta leer.

COSTUMBRES: Arreglar y limpiar su tienda. Siempre perfeccionista limpiando el polvo de sus adquisiciones.

PERSONALIDAD

Es gruñón y altanero, es muy serio y nada sociable.



EDAD: 45 años
ESTATURA: 1.60 mts
PESO: 140 lbs

RASGOS FÍSICOS PRINCIPALES

OJOS: Negros
COLOR DE PELO: Negro

Tiene un bigote muy oscuro y grueso. Su piel es de color moreno oscuro y tiene una nariz grande y puntiaguda. Sus cejas son gruesas y largas.

CARACTERÍSTICAS GENERALES

VESTIMENTA:

Saco de lana verde oscuro. Pantalón marrón oscuro y zapatos casuales café oscuro. Camiseta blanca.

ACCESORIOS: Correa café oscuro.

OCUPACIÓN: Vendedor de arte.

HOBBIES: Leer periódico y chismorrear.

COSTUMBRES: Curioso y siempre le gusta hablar de los demás y sus problemas.

PERSONALIDAD

Es irrespetuoso y burlón, tiene mucha negatividad en su ser y le gusta mofarse de las desgracias de los demás.



EDAD: 67 años
ESTATURA: 1.52 mts
PESO: 145 lbs

RASGOS FÍSICOS PRINCIPALES

OJOS: Negros
COLOR DE PELO: Gris

Tiene su rostro con bastantes arrugas, su cuerpo es pequeño y lleva unas gafas transparentes triangulares grandes. Tiene el pelo recogido y una vincha de bolitas. Su piel es de color beige claro.

CARACTERÍSTICAS GENERALES

VESTIMENTA:

Usa una chaqueta delgada de color vino tinto, una falda muy alargada de color rosa, una blusa verde y lleva consigo una cartera roja. Usa zapatos bajos color rojo oscuro.

ACCESORIOS: Cartera, lentes de sol y una diadema de bolitas.

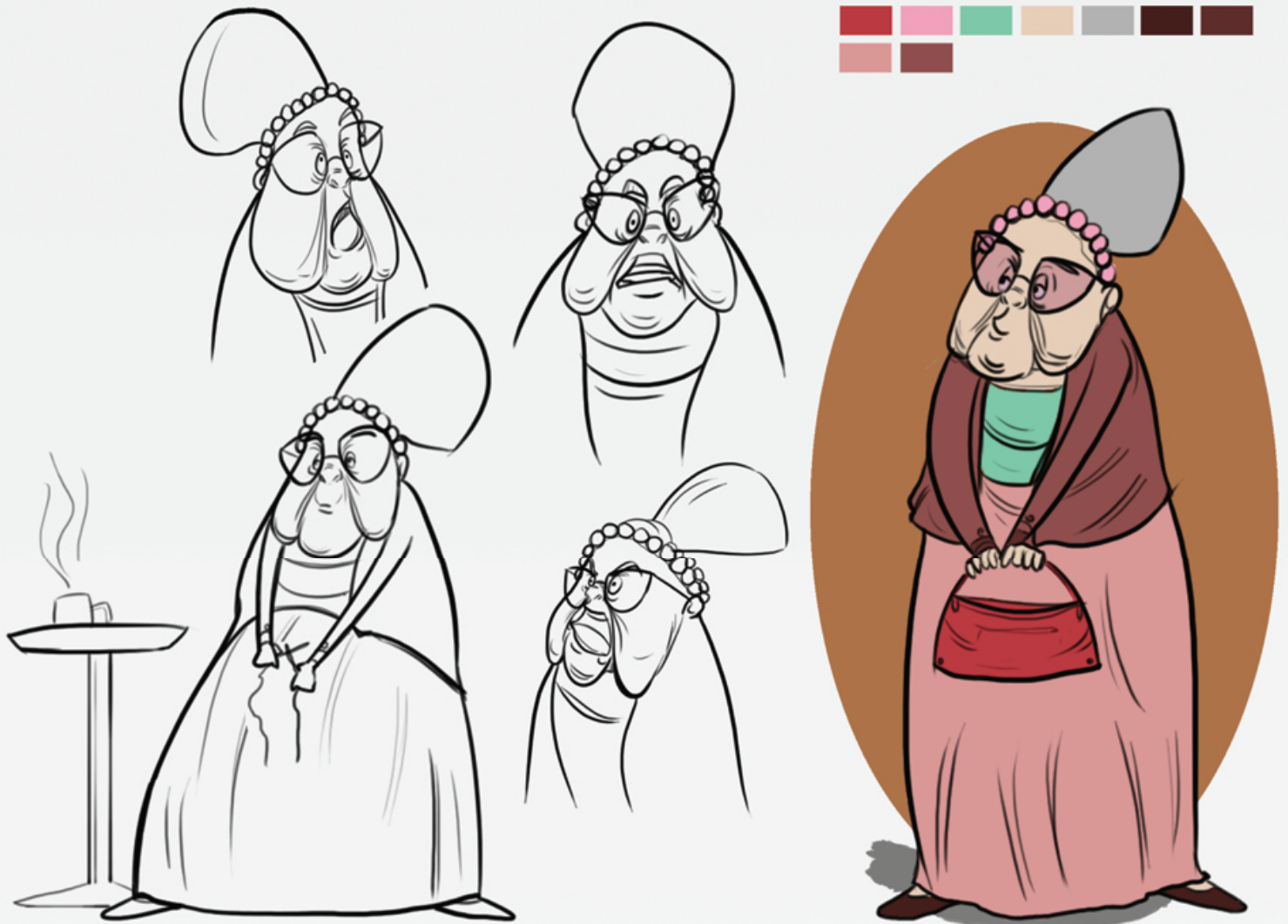
OCUPACIÓN: Jubilada.

HOBBIES: Tomar café en su cafetería favorita, leer el periódico.

COSTUMBRES: Le gusta relajarse en su cafetería favorita y encontrarse con sus vecinas. Apasionada del café, y siempre atenta a las noticias y chismes del barrio.

PERSONALIDAD

Es respetuosa y tranquila, siempre es amable con sus cercanos y muy nerviosa.



EDAD: 29 años
ESTATURA: 1.85 mts
PESO: 150 lbs

RASGOS FÍSICOS PRINCIPALES

OJOS: Negros
COLOR DE PELO: Negro

Posee lentes de sol muy oscuros, su rostro es rectangular muy marcado. Es de contextura gruesa y musculoso. Tiene piernas delgadas. Su piel es de color café claro.

CARACTERÍSTICAS GENERALES

VESTIMENTA:

Uniforme celeste claro y azul oscuro de policía municipal. Zapatos azul oscuro. Gorra de la Policía Municipal.

ACCESORIOS: Gafas y gorro.

OCUPACIÓN: Policía Municipal de la Ciudad de Quito.

HOBBIES: Resolver cualquier caso de injusticia en la ciudad.

COSTUMBRES: Muy honesto y siempre dedicado a la seguridad de la ciudadanía.

PERSONALIDAD

Fortachón y muy serio, comprometido con su trabajo. Silencioso y enojado cuando presencia injusticias o violencia. Es respetuoso y humilde.



POCHO / TALLER



EDAD: 18 años
ESTATURA: 1.80 mts
PESO: 145 lbs

RASGOS FÍSICOS PRINCIPALES

OJOS: Negros
COLOR DE PELO: Rubio oscuro.

Tiene el cabello medio largo con puntas salidas, lleva una gorra. Sus ojos son chiquitos y delgados. La nariz la tiene redonda y pequeña y tiene unos labios alargados un poco regordetes.

CARACTERÍSTICAS GENERALES

VESTIMENTA:

Saco café y pantalón casual café oscuro. Zapatos de vestir negros.

ACCESORIOS: Cámara Fotográfica.

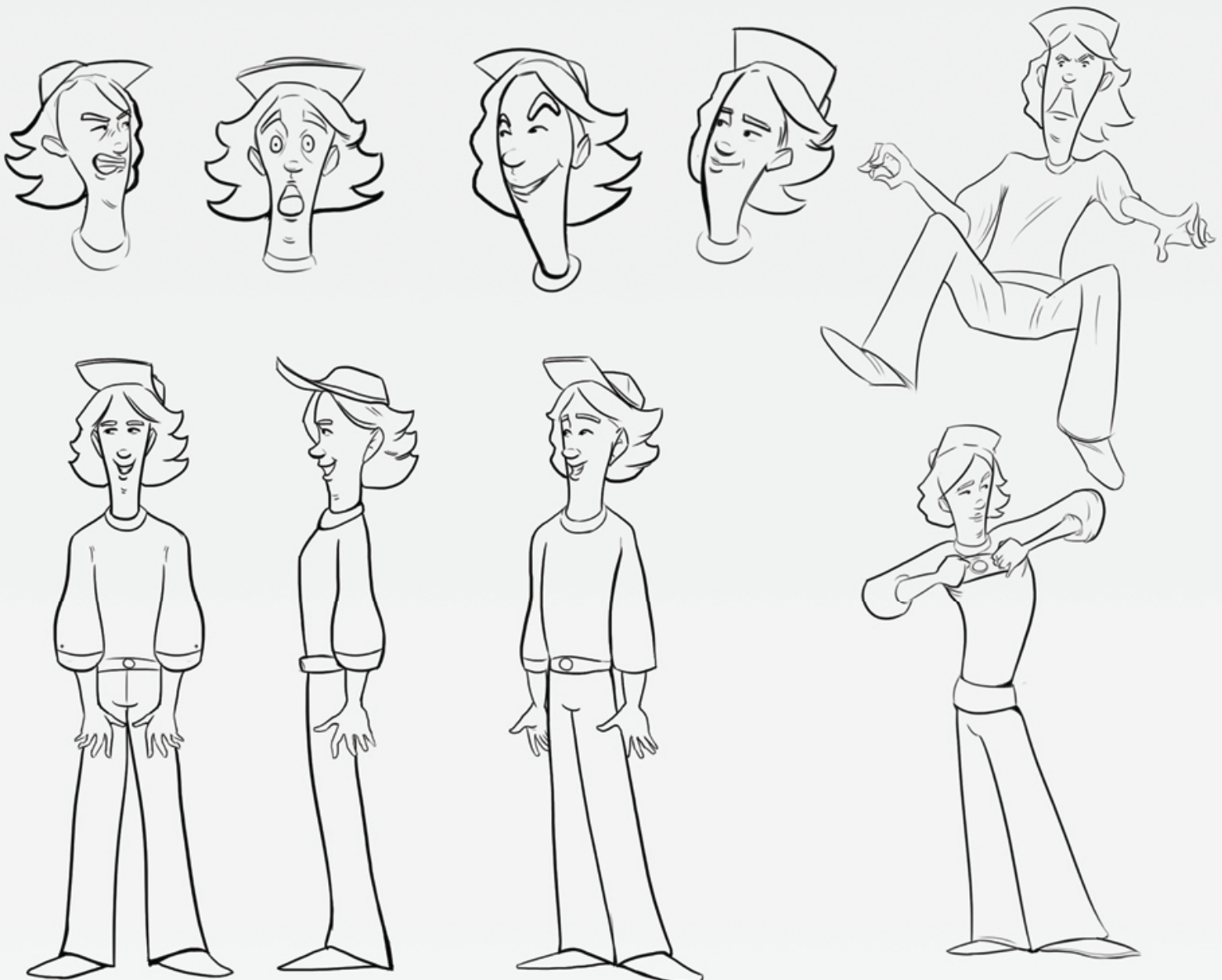
OCUPACIÓN: Estudiante.

HOBBIES: Observar fotografías, viajar y ver arte.

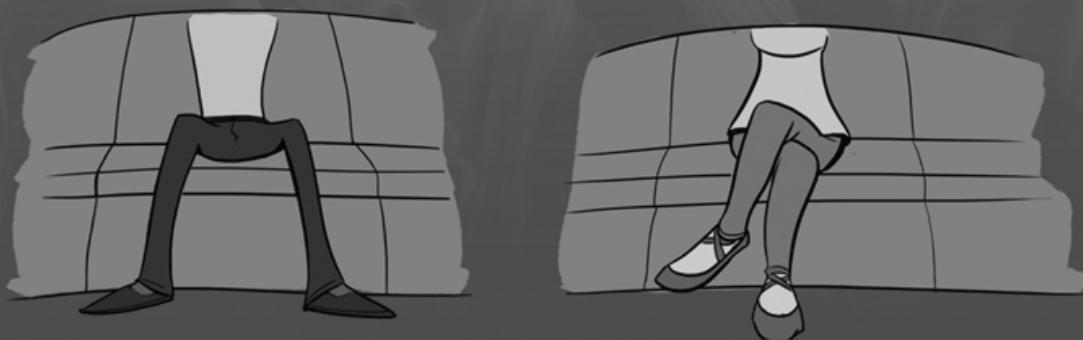
COSTUMBRES: Viajar, visitar lugares, explorar sitios turísticos. Le gusta ver imágenes, tomar fotos y guardarlas.

PERSONALIDAD

Es un muchacho alegre y motivado por la fotografía. Quiere aprender para ser fotógrafo profesional. Es tímido para entrar a un curso o pedir ayuda, por lo que decide aprender por su cuenta. Es impaciente y le gusta tenerlo todo ese momento. No le gusta esperar, es ansioso y furioso cuando le va mal en algo.









CONCEPT ART - BACKGROUNDS

buenplan

diversión y cultura a un click

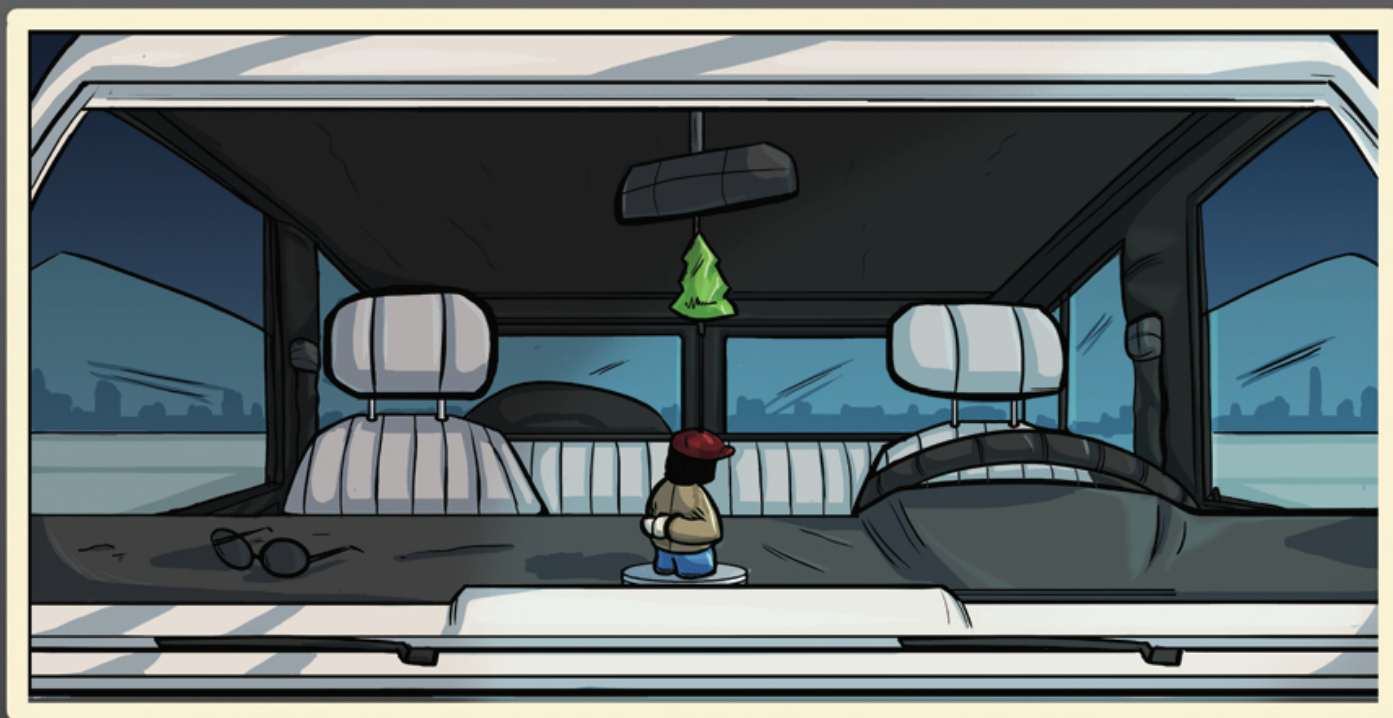


Figura 19: Concept art / Ambientes - Actividad

CONCIERTO / BACKGROUND CONCEPT



Figura 20: Concept art / Ambientes - Concierto



Figura 21: Concept art / Ambientes - Cultural

DEPORTE / BACKGROUND CONCEPT

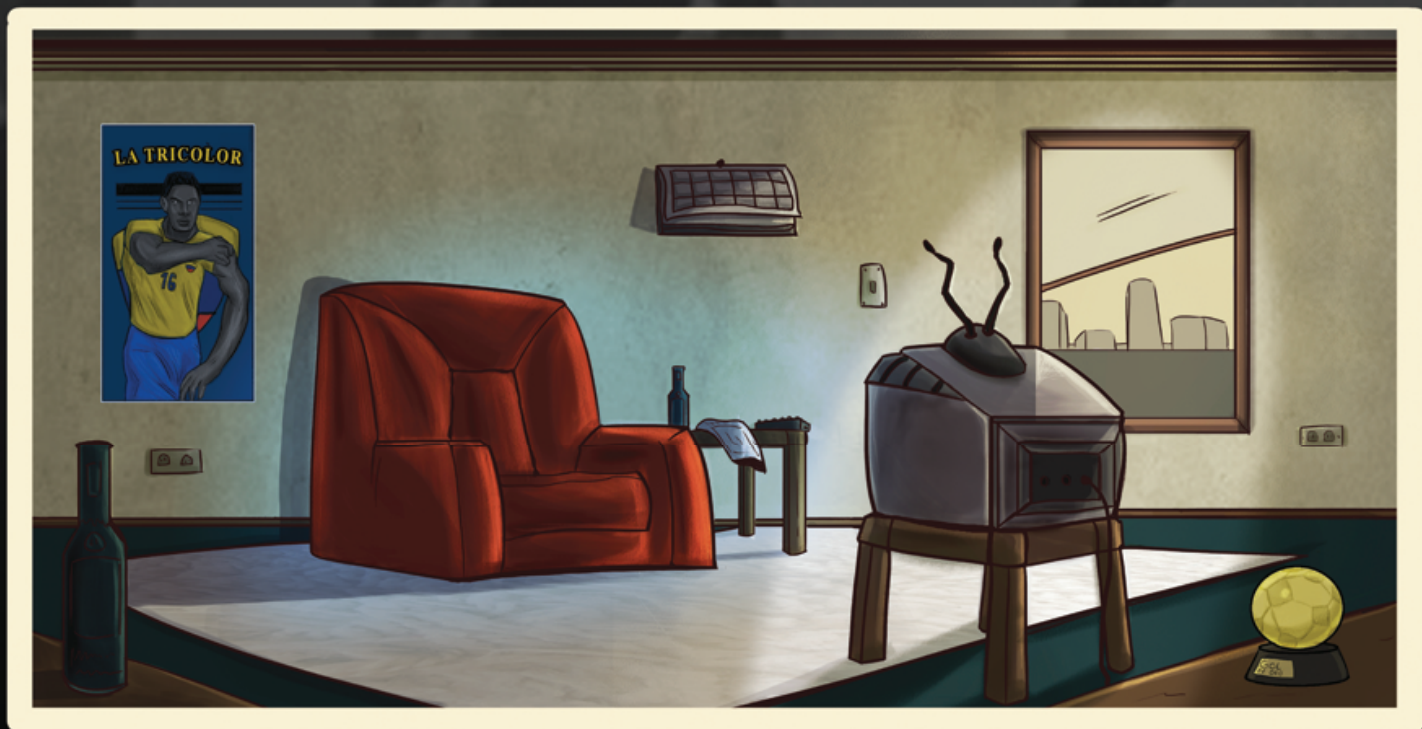


Figura 22: Concept art / Ambientes - Deporte



Figura 23: Concept art / Ambientes - Familiar

NIGHTLIFE / BACKGROUND CONCEPT



Figura 24: Concept art / Ambientes - Nightlife

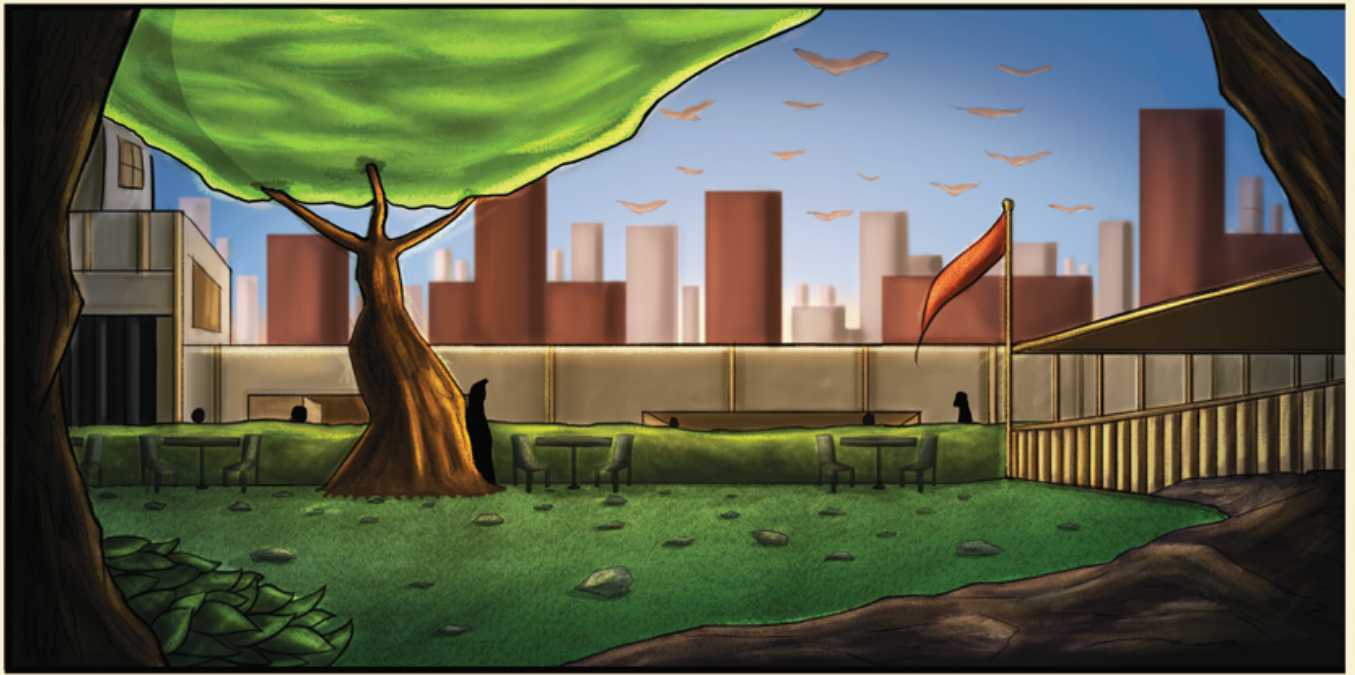


Figura 25: Concept art / Ambientes - Fiesta

FERIA / BACKGROUND CONCEPT



Figura 26: Concept art / Ambientes - Feria



Figura 27: Concept art / Ambientes - Taller

GUIONES

buenplan

diversión y cultura a un click

SINOPSIS:

Daniel quiere conquistar a Sofía, pero nunca tiene ningún plan. Sofía se decepciona y lo abandona...

GUIÓN DON JUAN / CATEGORÍA 1 ACTIVIDAD

Sebastián Brborich

FADE IN

EXT. PATIO CASA SOFÍA / AUTO DANIEL - NOCHE

Sofía, una chica alta, contextura mediana, pelo largo, muy extrovertida y social, se pinta los labios.

Daniel, un chico de 19 años, flaco, de estatura media, pelo corto, con lentes, tímido y nervioso pisa el freno de su auto. Tiene miedo. Sofía acomoda su cabello mirándose al espejo. Daniel, agarra el volante de su carro. Acto seguido mira a su costado y se tensa.

Sofía, abre la manija de la puerta del vehículo.

Daniel mira hacia el otro costado, se queda quieto y en silencio.

DANIEL

¿A dónde la llevo, a dónde la llevo, a dónde la llevo!

Sofía entra al vehículo.

SOFÍA

Hola Dani, ¿Qué vamos a hacer?

DANIEL

Hola... mmh, eh, mmh...

Ella lo mira con indiferencia e incómoda.

SOFÍA

Hey! Te estoy hablando.

Daniel en pánico está callado. Sofía enojada agita su hombro y lo mira con desagrado.

SOFÍA

¡Siempre es lo mismo contigo! ¡Nunca tienes plan!

Ella enojada sale del auto y con fuerza cierra la puerta. Daniel reacciona y deja caer su cabeza al volante.

Figura 28: Guión / Actividad

CRÉDITOS:

UN MUNDO ILIMITADO DE PLANES Y ACTIVIDADES PARA

SORPRENDER A LOS QUE AMAS, LO ENCUENTRAS EN BUEN PLAN.

SINOPSIS:

Syd toca el mejor concierto de su vida, pero al ver a la cancha, se da cuenta de que el único público que tiene es un mono confundido.

GUIÓN ROCK SOLO / CATEGORÍA 2 CONCIERTOS

Sebastián Brborich

FADE IN

EXT. ESTADIO CONCERT FEST / ESCENARIO - NOCHE

Syd, un rockero flaco de 27 años, de pelo largo, barba prolongada, con gafas y bigote abultado, está parado de espaldas, en silencio en el centro del escenario. De pronto, un reflector de luz se enciende e ilumina a Syd.

Luego con su pie, marca el tiempo. Enseguida, Syd se da la vuelta y toca un acorde dejándolo sonar.

Syd, toca un solo, mientras se mueve con un estilo particular al ritmo de las melodías, agita su cabeza y cuerpo. De pronto, sonríe. Feliz toca un acorde final y lo deja sonar nuevamente. Este hace eco en el escenario. Abre los ojos y triste mira hacia la cancha.

EXT. ESTADIO CONCERT FEST / CANCHA - NOCHE

Mono solo sentado en la cancha, confundido se rasca la cabeza.

EXT. ESTADIO CONCERT FEST / ESCENARIO - NOCHE

Syd afligido y enojado tira su guitarra a la cancha. Mono se asusta y se va de un salto.

FADE OUT

CRÉDITOS:

PRIMER TEXTO: ¡NO TE PIERDAS LOS MEJORES CONCIERTOS!

SEGUNDO TEXTO: BUEN PLAN

TERCER TEXTO: DESCÁRGALO DESDE: PLAYSTORE-ANDROID / APPLE

Figura 29: Guión / Concierto

CRÉDITOS:

NO TE PIERDAS LOS MEJORES CONCIERTOS... ENCUÉNTRALOS EN BUENPLAN.

SINOPSIS:

Lía una muchacha apasionada por los cosplay busca en una galería a quien enseñar su disfraz. Sin intención asusta mucho a un artista y éste la golpea. Lía triste lo observa irse enojado.

GUIÓN COSPLAY / CATEGORÍA 3 CULTURAL

Sebastián Brborich

FADE IN

EXT. GALERÍA DE ARTE / FACHADA - TARDE

La fachada de la galería de arte LE ART tiene una puerta de madera con columnas a sus lados y un par de escalones frente a la entrada.

En la parte superior se observa el letrero con su nombre.

Lía, una joven carismática, delgada, alta, de pelo corto, muy alegre está disfrazada de su personaje favorito.

Abre la puerta de la galería.

Adentro, el lugar está vacío, rodeado de esculturas y cuadros de artistas clásicos y famosos. La luz es tenue y Lía misteriosamente se escabulle entre las esculturas. Observa el lugar y trata de encontrar a alguien sin ser vista. Pasa rápidamente escondiéndose entre una escultura y otra. Se oculta.

Emocionada y misteriosa observa en toda dirección. Mira al frente, se sorprende y al final sonríe.

Mackenzi, un artista intelectual, con lentes, boina y bufanda está parado frente a un cuadro con los brazos cruzados y tranquilo. Observa la obra impactado por su belleza.

Repentinamente Lía se le acerca a gran velocidad y moviendo su cuerpo, cabeza y traje muestra su cosplay a Jairo.

Jairo se asusta y grita con fuerza. Salta espantado y con un folleto golpea a Lía 3 veces en su cabeza.

MACKENZI

Boba.

Mackenzi enfurecido y encogiéndose sus hombros se va de la galería. Lía de rodillas en el suelo, pasmada pasa su mano por su cabeza al tiempo que observa a Jairo que se marcha.

CRÉDITOS:

FADE OUT

PRIMER TEXTO: ¡UBÍCATE! ¡ENCUENTRA TODOS LOS EVENTOS CULTURALES EN!

SEGUNDO TEXTO: BUEN PLAN

TERCER TEXTO: DESCÁRGALO DESDE: PLAYSTORE - ANDROID / APPLE

Figura 30: Guión / Cultural

CRÉDITOS:

UBÍCATE, ENCUENTRA TODOS LOS EVENTOS CULTURALES EN BUEN PLAN.

SINOPSIS:

Lucho, un oficinista llega al hogar para disfrutar del fútbol. Sintoniza en la televisión el partido de su selección. El juego inicia pero su TV explota.

GUIÓN GOLAZO / CATEGORÍA 4 DEPORTE

Sebastián Brborich

FADE IN

INT. CASA FAMILIA AGUINAGA / SALA COMEDOR - NOCHE

Lucho un adulto de aproximadamente unos 30 a 35 años, un poco gordo, de estatura media y calvo deja sus llaves en el mesón. Se afloja su corbata. Enseguida se acomoda en su sillón.

Toma el periódico y en primera plana aparece el partido de Ecuador. La hora indica que falta poco para que empiece.

Lucho revisa su reloj, enciende la TV con el remoto y la imagen del partido se enciende lentamente. El partido comienza.

TELEVISIÓN

¡Avanza mi Ecuador del alma, primer tiempo contra Brasil!

LUCHO

Lucho aplaude y grita el nombre de su país con emoción. Segundos después, el televisor explota. Lucho tiene la cara negra, parpadea 2 veces. Lucho está en shock.

LUCHO

¡NOOOOOO!

CRÉDITOS:

PRIMER TEXTO: ¡LA PASIÓN DEL DEPORTE EN!

SEGUNDO TEXTO: BUEN PLAN

TERCER TEXTO: DESCÁRGALO DESDE:

PLAYSTORE - ANDROID / APPLE

!

Figura 31: Guión / Deporte

CRÉDITOS:

LA PASIÓN DEL DEPORTE ESTÁ EN BUEN PLAN.

SINOPSIS:

Martín, un niño travieso quiere salir de su hogar para jugar. Sus padres lo rechazan por pensar que la ciudad es aburrida. Martín triste y enojado lanza su juguete y se queda aburrido en casa.

GUIÓN ¡QUÉ FAMILIA! / CATEGORÍA 5 FAMILIAR

Sebastián Brborich

FADE IN

INT. CASA FAMILIA VALENCIA / SALA - COMEDOR - DÍA

Pam, una madre joven, de estatura mediana, pelo corto y contextura media, y, Charly, un padre desgastado, alto, gordo, con barba corta, están sentados mirando televisión. En el centro del comedor hay una mesa con varios objetos y alrededor hay cuadros y lámparas que decoran el lugar. Su hijo Martín, un niño de 8 años, flaco, pequeño, pelo corto, juguetón y con mucha energía, entra corriendo a la sala emocionado. Choca contra las piernas de sus padres y jala sus ropas. En su mano lleva un juguete.

MARTIN

¡Mamá, papá, salgamos! ¡Estoy aburrido!

CHARLY

Martín, no molestes, nunca hay nada que hacer en la ciudad.

PAM

Hijo, escucha a tu padre, Quito es aburrido.

MARTIN

¡Nunca salimos de casa! Nunca hacemos nada.

CHARLY

¡Silencio, te estamos diciendo que no hay nada que hacer!

Martín cae al suelo.

MARTIN

Ahhh!! Nunca me llevan a ningún lado.

Martín molesto tira su juguete al piso y se queda triste. El juguete sale rodando y choca contra el mueble del televisor.

FADE OUT.

CRÉDITOS:

PRIMER TEXTO: ¡TODO LO QUE PUEDES DISFRUTAR EN FAMILIA ESTÁ EN!

SEGUNDO TEXTO: BUEN PLAN

TERCER TEXTO: DESCÁRGALO DESDE:

PLAYSTORE - ANDROID / APPLE

Figura 32: Guión / Familiar

CRÉDITOS:

TODO LO QUE PUEDES DISFRUTAR EN FAMILIA ESTÁ EN BUEN PLAN.

SINOPSIS:

Tamia una trompetista toca un tema en un bar. Jhon el único en el público la conquista. Tamia entre desconcertada y nerviosa lo acepta. Se enamoran.

GUIÓN EL AMOR / CATEGORÍA 8 NIGHTLIFE

Sebastián Brborich

FADE IN

INT. BAR LE TABLE / ESCENARIO - NOCHE

Tamia una trompetista de un estilo particular, con rastas y gafas, de estatura pequeña, confiada, respetuosa, tranquila y apasionada toca su instrumento en el centro del escenario del Bar Le Table. Mientras mueve lentamente su cabeza y cuerpo, toca melodías de jazz que dan un ambiente cálido al bar, que tiene columnas, mesas y sillas de madera con un toque rústico.

De repente, en el bar se destaca la presencia de Jhon, un chico apuesto, con pelo de largo mediano, flaco, confiado y carismático. Tamia lo mira con intriga. El muchacho con valor la mira coquetamente y le guiña el ojo. Tamia mientras sigue tocando se pone nerviosa.

Jhon luego realiza un gesto y le lanza un beso.

Tamia para de tocar y se sorprende. Con fuerza cae al suelo.

INT. BAR LE TABLE / MESA - NOCHE

Tamia y Jhon están sentados en la mesa, Tamia mira a Jhon profundamente enamorada. Juntan sus manos.

TAMIA

¿Cómo llegaste acá?

JHON

¡Obviamente por BUENPLAN!

FADE OUT

CRÉDITOS:

PRIMER TEXTO: ¡LAS OPORTUNIDADES MÁS INSOSPECHADAS TE LLEGAN CON!

SEGUNDO TEXTO: BUEN PLAN

TERCER TEXTO: DESCÁRGALO DESDE:

PLAYSTORE - ANDROID / APPLE

Figura 33: Guión / Nightlife

CRÉDITOS:

LAS OPORTUNIDADES MÁS INSOSPECHADAS TE LLEGAN CON BUEN PLAN.

SINOPSIS:

Beto dibuja relajado en su universidad. Una chica se aproxima, lo coquetea y le pregunta donde es la fiesta. Beto en shock no sabe que responder. Ella se aleja y él se decepciona.

GUIÓN ¿Dónde es la fiesta? / CATEGORÍA 7 FIESTA

Sebastián Brborich

FADE IN

EXT. JARDÍN UNIVERSITARIO / CÉSPED - VIERNES ATARDECER

En el patio de la universidad adornado con plantas, palmeras y una laguna bordeada por piedras, está Beto, un estudiante regular, alto, delgado, pelo largo bien peinado, usa lentes gruesos. Es introvertido y tímido, con total concentración está sentado en el césped dibujando.

El viento mueve las mechas sueltas de su cabello. El sol está a punto de desaparecer.

De un momento a otro, Mía, una sensual chica de 21 años, de estatura alta y muy delgada, pelo largo, se acerca a Beto.

MÍA
¡Hola Bombón! ¿Dónde es la fiesta?

Beto paralizado por los nervios se queda en silencio boquiabierto. Con la cabeza y su mano realiza un gesto de negación.

BETO
¡No sé!

MÍA
Chiii!, ¿de lo que te pierdes chamo!

Mía con su caminar sensual se aleja mientras acomoda su pelo. Beto queda en shock y baja su cabeza.

FADE OUT

CRÉDITOS:

PRIMER TEXTO: ¡ACTUALÍZATE... PREPÁRATE PARA TODO!

SEGUNDO TEXTO: BUEN PLAN

TERCER TEXTO: DESCÁRGALO DESDE: PLAYSTORE - ANDROID / APPLE

Figura 34: Guión / Fiesta

CRÉDITOS:

ACTUALÍZATE... PREPÁRATE PARA TODO EN BUEN PLAN.

SINOPSIS:

Taquito, un artista escultor realiza su obra maestra. Sale de su estudio para venderla en las tiendas. Lo rechazan y al tratar de venderla en la calle, municipales lo llevan preso.

GUIÓN LA CIENCIA / CATEGORÍA 6 FERIA

Sebastián Bxborich

FADE IN

INT. ESTUDIO TABLÓN / ESCRITORIO - DÍA

Taquito, un artista loco, energético, apasionado y extrovertido, de altura media, cabello enredado, ojos grandes, con lentes y flaco, se encuentra en su mesa de trabajo. El lugar tiene paredes blancas, tarros de pintura por todos lados, esculturas, murales, y dibujos en las paredes. Con sus manos moldea un muñeco de arcilla. Sonríe y le agrega la cabeza. Lo alza y observa a su obra, Tuquito lo llama.

Cierra la puerta del lugar y sale del estudio.

EXT. TIENDAS / CALLE - DÍA

Taquito camina alejándose de su estudio. Llega a la tienda. Desde afuera presenta al dueño su escultura. El dueño con enojo le cierra la puerta. Taquito regresa a ver al siguiente posible lugar en la otra esquina. El dueño de ese local se le ríe y se va. Taquito se entristece. Algo llama su atención y regresa a ver.

EXT. PLAZA / CALLE - DÍA

Taquito desesperado, mira a una señora en una cafetería sentada en una mesa exterior. Se acerca y le enseña su obra. La señora se asusta y cae al piso.

Acto seguido dos municipales, altos, fortachones, con gafas, se acercan caminando rápido y agarran a Taquito. Se lo llevan de los brazos. Taquito arrastrando sus pies grita y patalea.

FADE OUT.

CRÉDITOS:

PRIMER TEXTO: ¡ENCUENTRA TODAS LAS FERIAS EN!

SEGUNDO TEXTO: BUEN PLAN

TERCER TEXTO: DESCÁRGALO DESDE: PLAYSTORE - ANDROID / APPLE

Figura 35: Guión / Feria

CRÉDITOS:

ENCUENTRA TODAS LAS FERIAS EN BUEN PLAN.

SINOPSIS:

Pocho a quien le gusta la fotografía, se compra una cámara. Toma sus primeras fotos en el Panecillo. Todas no funcionan y furioso Pocho rompe su cámara.

GUIÓN "LA FOTO" / CATEGORÍA 9 TALLERES

Sebastián Brborich

FADE IN

EXT. CALLE - PANECILLO / MONUMENTO - DÍA

Pocho un joven de 17 años, de contextura delgada, con pelo medio y gorra, mira emocionado y con los ojos brillando, una cámara desde la vitrina de un local. En seguida saca dinero.

Luego, Pocho camina alegre por el monumento a la Virgen del Panecillo en la ciudad de Quito. Recorriendo los senderos empedrados adornados por faros en las alturas.

Contento y decidido toma una foto al monumento. Observa la foto, pero esta aparece en negro. Con enojo le da un golpe a la cámara.

Se acomoda y vuelve a tomar otra foto. Mira el resultado y esta ocasión se ve borrosa. Con furia sacude la cámara y la bota al suelo.

Salta sobre ella varias veces y se va caminando con enojo.

CRÉDITOS:

PRIMER TEXTO: ;NO MATES TU PASIÓN! ;ENCUÉSTRALA EN LOS TALLERES DE!

SEGUNDO TEXTO: BUEN PLAN

TERCER TEXTO: DESCÁRGALO DESDE: PLAYSTORE - ANDROID / APPLE

Figura 36: Guión / Taller

CRÉDITOS:

NO MATES TU PASIÓN, ENCUENTRA TODOS LOS TALLERES EN BUEN PLAN.

STORYBOARDS



buenplan

diversión y cultura a un click

Animación Digital COCOA-USFQ					BUEN PLAN					ACTIVIDAD					PÁGINA 1	
PLANO	TIEMPO	ESCENA	BS	CAMPO	PLANO	TIEMPO	ESCENA	BS	CAMPO	PLANO	TIEMPO	ESCENA	BS	CAMPO		
PD		01			PD		02			PD		03				
ACCION/SONIDO					ACCION/SONIDO					ACCION/SONIDO						
Plano detalle, Sofia se pinta los labios.					Plano detalle, Daniel pisa el freno del auto y se detiene.					Plano detalle, ojos de Daniel asustado.						
PP		04			PP		05			PM		06				
ACCION/SONIDO					ACCION/SONIDO					ACCION/SONIDO						
Primer plano, Sofia se espaldas se acomoda su cabello.					Primer plano, Daniel nervioso mueve sus dedos en el volante.					Plano medio, Daniel mira a la ventana y se asusta.						

Animación Digital COCOA-USFQ					BUEN PLAN					ACTIVIDAD					PÁGINA 2	
PLANO	TIEMPO	ESCENA	BS	CAMPO	PLANO	TIEMPO	ESCENA	BS	CAMPO	PLANO	TIEMPO	ESCENA	BS	CAMPO		
PD		07			PP		08			PM		09				
ACCION/SONIDO					ACCION/SONIDO					ACCION/SONIDO						
Plano detalle, Sofia abre la puerta del auto de Daniel.					Primer plano, Daniel, baja su mirada asustado. Daniel: ¿A dónde la llevo?					Plano medio, Sofia entra al auto y cierra la puerta.						
PM		10			OV		11									
ACCION/SONIDO					ACCION/SONIDO					ACCION/SONIDO						
Plano medio doble, Sofia: Hola Dani ¿Quié vamos a hacer?					Over the shoulder, Daniel: Hola!											

Animación Digital COCOA-USFQ					BUEN PLAN					ACTIVIDAD					PÁGINA 3	
PLANO	TIEMPO	ESCENA	BS	CAMPO	PLANO	TIEMPO	ESCENA	BS	CAMPO	PLANO	TIEMPO	ESCENA	BS	CAMPO		
PP		12			PM		13			PP		14				
ACCION/SONIDO					ACCION/SONIDO					ACCION/SONIDO						
Primer plano, Daniel se queda en silencio. Tiembla y suda.					Plano medio, Sofia toca con su mano el hombro de Daniel. Sofia: Hey					Primer plano, Daniel esta en pánico.						
PM		15			PM		16			PM		17				
ACCION/SONIDO					ACCION/SONIDO					ACCION/SONIDO						
Plano medio doble, Sofia: Siempre es lo mismo contigo, nunca tienes plan. Sale del vehículo.					Plano medio, Sofia cierra la puerta con fuerza.					Plano medio, Daniel deja caer su cabeza lentamente sobre el volante. CRÉDITOS.						

Figura 37: Storyboard / Actividad



Figura 38: Storyboard / Concierto

Animación Digital
COCOA-USFQ

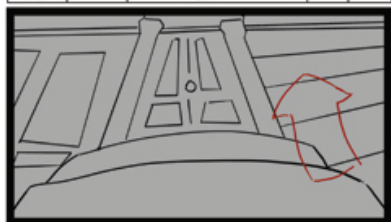
PRODUCCIÓN

BUEN PLAN

CULTURAL

HOJA
1

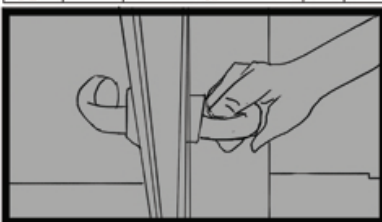
PLANO	TIEMPO	ESCENA	BG	CAMPO
PD		01		



ACCIÓN/SONIDO

Plano detalle, tild up. Se observa la fachada de la galería Le ART. Sube la cámara hasta el letrero.

PLANO	TIEMPO	ESCENA	BG	CAMPO
PD		02		



ACCIÓN/SONIDO

Plano detalle, Lia abre la puerta de la galería.

PLANO	TIEMPO	ESCENA	BG	CAMPO
PE		03		



ACCIÓN/SONIDO

Plano entero a primer plano. Lia escondida mira con sigilo el lugar. Se desliza entre las esculturas. Se oculta detrás de una de ellas.

PLANO	TIEMPO	ESCENA	BG	CAMPO
PD		03		



ACCIÓN/SONIDO

Plano detalle, Lia regresa a ver de un lado a otro, se sorprende y sonríe. Sale de cuadro.

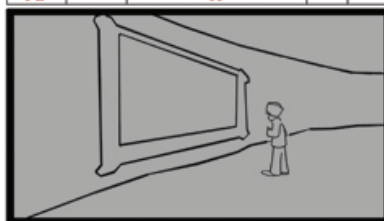
PLANO	TIEMPO	ESCENA	BG	CAMPO
PD		04		



ACCIÓN/SONIDO

Plano detalle. Jairo observa un cuadro de la galería.

PLANO	TIEMPO	ESCENA	BG	CAMPO
PE		05		



ACCIÓN/SONIDO

Plano entero, Jairo continúa observando el cuadro.

Animación Digital
COCOA-USFQ

PRODUCCIÓN

BUEN PLAN

CULTURAL

HOJA
2

PLANO	TIEMPO	ESCENA	BG	CAMPO
PE		06		



ACCIÓN/SONIDO

Plano entero doble, Lia se ubica entre el cuadro y Jairo. Abre su capa y muestra su traje al Jairo.

PLANO	TIEMPO	ESCENA	BG	CAMPO
PE		06		



ACCIÓN/SONIDO

Plano entero, Jairo se asusta.

PLANO	TIEMPO	ESCENA	BG	CAMPO
PE		06		



ACCIÓN/SONIDO

Plano entero, Jairo molesto golpea a Lia 3 veces con un folleto.

Jairo: Boba.

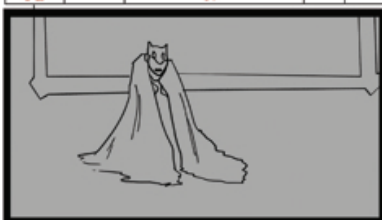
PLANO	TIEMPO	ESCENA	BG	CAMPO
PE		06		



ACCIÓN/SONIDO

Plano entero, Jairo se va enojado del lugar. Lia encoge sus hombros.

PLANO	TIEMPO	ESCENA	BG	CAMPO
PE		07		



ACCIÓN/SONIDO

Plano entero, Lia se bota al suelo triste.
CRÉDITOS

PLANO	TIEMPO	ESCENA	BG	CAMPO



ACCIÓN/SONIDO

Figura 39: Storyboard / Cultural

Animación Digital COCOA-USFQ					PRODUCCIÓN					BUEN PLAN					DEPORTE					HOJA 1	
PLANO	TIEMPO	ESCENA	BG	CAMPO	PLANO	TIEMPO	ESCENA	BG	CAMPO	PLANO	TIEMPO	ESCENA	BG	CAMPO	PLANO	TIEMPO	ESCENA	BG	CAMPO		
PD		01			PD		02			PE		03									
ACCIÓN/SONIDO					ACCIÓN/SONIDO					ACCIÓN/SONIDO											
Plano detalle, Lucho bota sus llaves en el mesón.					Plano detalle, se afloja la corbata.					Plano entero, Lucho se sienta en su sillón.											
PD		04			PD		05			PD		06									
ACCIÓN/SONIDO					ACCIÓN/SONIDO					ACCIÓN/SONIDO											
Plano detalle, Lucho agarra el periódico del mesón.					Plano detalle, encabezado: partido de Ecuador a las 19:00 pm.					Plano detalle, Lucho observa la hora de su reloj.											

Animación Digital COCOA-USFQ					PRODUCCIÓN					BUEN PLAN					DEPORTE					HOJA 2	
PLANO	TIEMPO	ESCENA	BG	CAMPO	PLANO	TIEMPO	ESCENA	BG	CAMPO	PLANO	TIEMPO	ESCENA	BG	CAMPO	PLANO	TIEMPO	ESCENA	BG	CAMPO		
PD		07			PP		08			PE		09									
ACCIÓN/SONIDO					ACCIÓN/SONIDO					ACCIÓN/SONIDO											
Plano detalle, Lucho prende el televisor.					Primer plano, se enciende la televisión. Comentarista: Arranca mi Ecuador del alma, primer tiempo contra Brasil.					Plano entero, Lucho alza sus manos con emoción. Lucho: Ecuador, Ecuador, Ecuador.											
PE		09			PP		10														
ACCIÓN/SONIDO					ACCIÓN/SONIDO					ACCIÓN/SONIDO											
Plano entero, televisión explota. Lucho queda inmóvil y asustado. Parpadea 2 veces.					Plano picado, zoom out. Lucho con la cara negra grita no. CRÉDITOS																

Figura 40: Storyboard / Deporte

Animación Digital COCOA-USFQ					PRODUCCIÓN					BUEN PLAN					FAMILIAR					HOJA 1	
PLANO	TIEMPO	ESCENA	BG	CAMPO	PLANO	TIEMPO	ESCENA	BG	CAMPO	PLANO	TIEMPO	ESCENA	BG	CAMPO							
PM		01			PD		02			PM		03									
ACCIÓN/SONIDO					ACCIÓN/SONIDO					ACCIÓN/SONIDO											
Plano medio, Pam y Charly están sentados mirando la televisión.					Plano detalle, brazo de Martín en movimiento con su juguete.					Plano medio, Martín entra corriendo y choca contra las piernas de su madre. Martín: Mamá, papá salgamos, estoy aburrido.											
PM		04			PE		05			PP		06									
ACCIÓN/SONIDO					ACCIÓN/SONIDO					ACCIÓN/SONIDO											
Plano medio, Charly: Martín no molestes. Nunca hay nada que hacer en la ciudad. Pam: Hijo, escucha a tu padre, Quito es aburrido.					Plano entero, Martín jala la falda de su madre. Martín: Ma, pa.					Primer plano, Martín: Nunca salimos de la casa, nunca hacemos nada.											

Animación Digital COCOA-USFQ					PRODUCCIÓN					BUEN PLAN					FAMILIAR					HOJA 2	
PLANO	TIEMPO	ESCENA	BG	CAMPO	PLANO	TIEMPO	ESCENA	BG	CAMPO	PLANO	TIEMPO	ESCENA	BG	CAMPO							
PM		07			PM		08														
ACCIÓN/SONIDO					ACCIÓN/SONIDO					ACCIÓN/SONIDO											
Plano medio, Martín cae al suelo. Charly: Silencio, te estamos diciendo que no hay nada que hacer.					Plano medio, Martín: Ahgg. Martín con enojo bota al suelo su juguete. CRÉDITOS.																
										PD		09									
ACCIÓN/SONIDO					ACCIÓN/SONIDO					ACCIÓN/SONIDO											


Figura 41: Storyboard / Familiar

Animación Digital
COCOA-USFQ


PRODUCCIÓN
BUEN PLAN


NIGHTLIFE


HOJA
1


PLANO	TIEMPO	ESCENA	BG	CAMPO
PP		01		
				
ACCIÓN/SONIDO				
Primer plano, Tamia abre sus ojos.				

PLANO	TIEMPO	ESCENA	BG	CAMPO
PD		02		
				
ACCIÓN/SONIDO				
Plano detalle, Tamia levanta su trompeta y toca una nota de prueba.				

PLANO	TIEMPO	ESCENA	BG	CAMPO
PP		03		
				
ACCIÓN/SONIDO				
Primer plano, Tamia mueve sus dedos calentando.				

PLANO	TIEMPO	ESCENA	BG	CAMPO
OV		06		
				
ACCIÓN/SONIDO				
Over the shoulder, Tamia mira hacia la barra. Un reflector se prende iluminando a Jhon.				

PLANO	TIEMPO	ESCENA	BG	CAMPO
PP		07		
				
ACCIÓN/SONIDO				
Primer plano, Jhon le guiña el ojo a Tamia.				

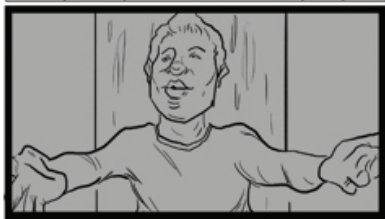
PLANO	TIEMPO	ESCENA	BG	CAMPO
PM		08		
				
ACCIÓN/SONIDO				
Plano medio, Tamia confundida alza su ceja.				


Animación Digital
COCOA-USFQ


PRODUCCIÓN
BUEN PLAN

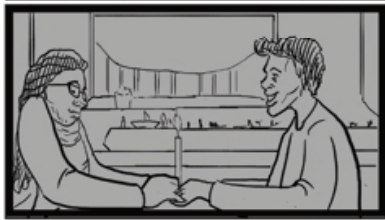
CULTURAL

HOJA
2

PLANO	TIEMPO	ESCENA	BG	CAMPO
PP		09		
				
ACCIÓN/SONIDO				
Primer plano, Jhon le lanza un beso a Tamia de forma coqueta.				

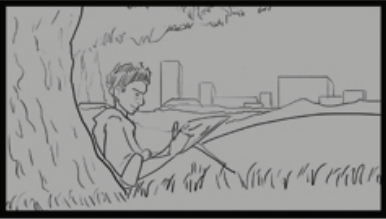



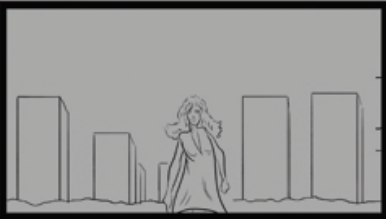

PLANO	TIEMPO	ESCENA	BG	CAMPO
PP		10		
				
ACCIÓN/SONIDO				
Primer plano, Tamia se asusta.				

PLANO	TIEMPO	ESCENA	BG	CAMPO
PE		11		
				
ACCIÓN/SONIDO				
Plano entero, Tamia se cae del susto. La pantalla queda en negro.				

PLANO	TIEMPO	ESCENA	BG	CAMPO
PM		12		
				
ACCIÓN/SONIDO				
Plano medio, Tamia mira a Jhon enamorada y juntan sus manos. Tamia: ¿Cómo llegaste acá? Jhon: Obviamente por BUENPLAN.				

PLANO	TIEMPO	ESCENA	BG	CAMPO
ACCIÓN/SONIDO				
CRÉDITOS.				

Figura 42: Storyboard / Nightlife

Animación Digital COCOA-USFQ					PRODUCCIÓN					BUEN PLAN					FIESTA					HOJA 1	
PLANO	TIEMPO	ESCENA	BG	CAMPO	PLANO	TIEMPO	ESCENA	BG	CAMPO	PLANO	TIEMPO	ESCENA	BG	CAMPO	PLANO	TIEMPO	ESCENA	BG	CAMPO		
PM		01			PD		02			PM		03									
																					
ACCIÓN/SONIDO					ACCIÓN/SONIDO					ACCIÓN/SONIDO											
Plano medio, Beto está sentado en el césped dibujando.					Plano subjetivo, Beto dibuja varios personajes.					Plano medio, Beto mira a Mia.											
PE		04			PE		05			PP		06									
																					
ACCIÓN/SONIDO					ACCIÓN/SONIDO					ACCIÓN/SONIDO											
Plano entero, Mia camina hacia Beto.					Plano medio, Mia se acerca más a Beto.					Primer plano, Beto está paralizado y babea.											



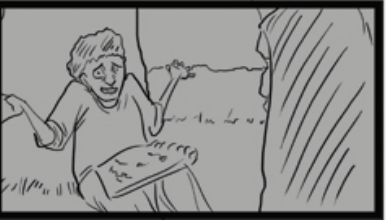



Animación Digital COCOA-USFQ					PRODUCCIÓN					BUEN PLAN					FIESTA					HOJA 2	
PLANO	TIEMPO	ESCENA	BG	CAMPO	PLANO	TIEMPO	ESCENA	BG	CAMPO	PLANO	TIEMPO	ESCENA	BG	CAMPO	PLANO	TIEMPO	ESCENA	BG	CAMPO		
PC		07			PP		08			OV		09									
																					
ACCIÓN/SONIDO					ACCIÓN/SONIDO					ACCIÓN/SONIDO											
Plano contrapicado, Mia llega junto a Beto. El está en silencio.					Primer plano, Mia: Hola Bombón, ¿Dónde es la fiesta?					Over the shoulder, Beto nervioso dice: No se.											
PM		10			OV		11														
																					
ACCIÓN/SONIDO					ACCIÓN/SONIDO					ACCIÓN/SONIDO											
Plano medio, Mia se arregla el cabello. Mia: Chii, de lo que te pierdes chamo.					Over de shoulder, Mia se aleja caminando. Beto la observa irse, luego baja su cabeza.					CRÉDITOS											

Figura 43: Storyboard / Fiesta

Animación Digital

COCOA-USFQ

BUEN PLAN

FERIA

PÁGINA

1

<div>PLANO</div> <div>TIEMPO</div> <div>ESCENA</div> <div>BS</div> <div>CAMPO</div> <div>PD</div> <div>01</div>	<div>PLANO</div> <div>TIEMPO</div> <div>ESCENA</div> <div>BS</div> <div>CAMPO</div> <div>PP</div> <div>02</div>	<div>PLANO</div> <div>TIEMPO</div> <div>ESCENA</div> <div>BS</div> <div>CAMPO</div> <div>PD</div> <div>03</div>
ACCION/SONIDO	ACCION/SONIDO	ACCION/SONIDO
Plano detalle, Taquito moldea la arcilla en su estudio.	Primer plano, Taquito observa su obra con felicidad.	Plano detalle, Taquito agarra la cabeza de su obra.

<div>PLANO</div> <div>TIEMPO</div> <div>ESCENA</div> <div>BS</div> <div>CAMPO</div> <div>PD</div> <div>04</div>	<div>PLANO</div> <div>TIEMPO</div> <div>ESCENA</div> <div>BS</div> <div>CAMPO</div> <div>PE</div> <div>05</div>	<div>PLANO</div> <div>TIEMPO</div> <div>ESCENA</div> <div>BS</div> <div>CAMPO</div> <div>PP</div> <div>06</div>
ACCION/SONIDO	ACCION/SONIDO	ACCION/SONIDO
Plano detalle, Taquito coloca la cabeza sobre el resto del cuerpo.	Plano entero, Taquito emocionado levanta a Taquito, su obra maestra.	Primer plano, Taquito observa a Taquito.

Animación Digital

COCOA-USFQ

BUEN PLAN

FERIA

PÁGINA

2

<div>PLANO</div> <div>TIEMPO</div> <div>ESCENA</div> <div>BS</div> <div>CAMPO</div> <div>PD</div> <div>07</div>	<div>PLANO</div> <div>TIEMPO</div> <div>ESCENA</div> <div>BS</div> <div>CAMPO</div> <div>PE</div> <div>08</div>	<div>PLANO</div> <div>TIEMPO</div> <div>ESCENA</div> <div>BS</div> <div>CAMPO</div> <div>OV</div> <div>09</div>
ACCION/SONIDO	ACCION/SONIDO	ACCION/SONIDO
Plano detalle, Taquito cierra la puerta.	Plano entero, Taquito sale de su estudio caminando.	Over the shoulder, Taquito muestra su obra a dueño de local. Dueño furioso le cierra la puerta. Taquito mira hacia otro local. El otro dueño se ríe y se va.

<div>PLANO</div> <div>TIEMPO</div> <div>ESCENA</div> <div>BS</div> <div>CAMPO</div> <div>PP</div> <div>10</div>	<div>PLANO</div> <div>TIEMPO</div> <div>ESCENA</div> <div>BS</div> <div>CAMPO</div> <div>PE</div> <div>12</div>	<div>PLANO</div> <div>TIEMPO</div> <div>ESCENA</div> <div>BS</div> <div>CAMPO</div> <div>PP</div> <div>13</div>
ACCION/SONIDO	ACCION/SONIDO	ACCION/SONIDO
Primer plano, Taquito se entristece. Luego algo llama su atención y regresa a un costado.	Plano entero, Taquito se acerca a vender su obra a una señora en una caletería. Taquito: Vendo, vendo, compre.	Primer plano, Taquito enseña su obra a la señora.

Animación Digital

COCOA-USFQ

BUEN PLAN

FERIA

PÁGINA

3

<div>PLANO</div> <div>TIEMPO</div> <div>ESCENA</div> <div>BS</div> <div>CAMPO</div> <div>PP</div> <div>14</div>	<div>PLANO</div> <div>TIEMPO</div> <div>ESCENA</div> <div>BS</div> <div>CAMPO</div> <div>PE</div> <div>15</div>	<div>PLANO</div> <div>TIEMPO</div> <div>ESCENA</div> <div>BS</div> <div>CAMPO</div> <div></div> <div></div>
ACCION/SONIDO	ACCION/SONIDO	ACCION/SONIDO
Primer plano, La señora se asusta y se desmaya.	Plano entero lateral, la señora está en el suelo. Dos policías entran y se llevan de brazos a Taquito. El grúa y patalea mientras se lo llevan.	

<div>PLANO</div> <div>TIEMPO</div> <div>ESCENA</div> <div>BS</div> <div>CAMPO</div> <div></div> <div></div>	<div>PLANO</div> <div>TIEMPO</div> <div>ESCENA</div> <div>BS</div> <div>CAMPO</div> <div></div> <div></div>	<div>PLANO</div> <div>TIEMPO</div> <div>ESCENA</div> <div>BS</div> <div>CAMPO</div> <div></div> <div></div>
ACCION/SONIDO	ACCION/SONIDO	ACCION/SONIDO

Figura 44: Storyboard / Feria

Animación Digital

COCOA-USFQ

BUEN PLAN

TALLER

HOJA

1

PLANO	TIEMPO	ESCENA	BS	CAMPO	PLANO	TIEMPO	ESCENA	BS	CAMPO	PLANO	TIEMPO	ESCENA	BS	CAMPO
PP		01			PP		02			N		03		
ACCIÓN/SONIDO					ACCIÓN/SONIDO					ACCIÓN/SONIDO				
Primer plano, Pocho observa con ojos brillantes al interior de una vitrina.					Plano detalle, Pocho saca dinero de su billetera.					Pantalla a negro.				

PLANO	TIEMPO	ESCENA	BS	CAMPO	PLANO	TIEMPO	ESCENA	BS	CAMPO	PLANO	TIEMPO	ESCENA	BS	CAMPO
PE		04			PP		05			PP		05		
ACCIÓN/SONIDO					ACCIÓN/SONIDO					ACCIÓN/SONIDO				
Plano entero, Pocho camina por el Panecillo.					Primer plano, Pocho observa su cámara. Sonríe y se acomoda. Lleva la cámara a su rostro.					Plano medio, Luche toma la foto.				

Animación Digital

COCOA-USFQ

BUEN PLAN

TALLER

HOJA

2

PLANO	TIEMPO	ESCENA	BS	CAMPO	PLANO	TIEMPO	ESCENA	BS	CAMPO	PLANO	TIEMPO	ESCENA	BS	CAMPO
PE		06			PM		07			PE		08		
ACCIÓN/SONIDO					ACCIÓN/SONIDO					ACCIÓN/SONIDO				
Plano entero, la foto del Panecillo sale muy oscura.					Plano medio, Pocho se enoja y golpea a la cámara con fuerza.					Plano entero, Pocho se prepara y cambia rápidamente de posición y lugar. Toma una foto.				

PLANO	TIEMPO	ESCENA	BS	CAMPO	PLANO	TIEMPO	ESCENA	BS	CAMPO	PLANO	TIEMPO	ESCENA	BS	CAMPO
PD		09			PC		10			PD		11		
ACCIÓN/SONIDO					ACCIÓN/SONIDO					ACCIÓN/SONIDO				
Plano detalle, la segunda foto sale borrosa.					Plano centrado, Pocho se pone furioso y sacude la cámara de arriba hacia abajo.					Plano detalle, Pocho decepcionado cierra los ojos.				

Animación Digital

COCOA-USFQ

BUEN PLAN

TALLER

HOJA

3

PLANO	TIEMPO	ESCENA	BS	CAMPO	PLANO	TIEMPO	ESCENA	BS	CAMPO	PLANO	TIEMPO	ESCENA	BS	CAMPO
PE		12			PE		12			PE		12		
ACCIÓN/SONIDO					ACCIÓN/SONIDO					ACCIÓN/SONIDO				
Plano entero, Pocho con enojo lanza la cámara al suelo.					Plano entero, Pocho salta 3 veces sobre la cámara.					Plano entero, Pocho se va del lugar.				

PLANO	TIEMPO	ESCENA	BS	CAMPO	PLANO	TIEMPO	ESCENA	BS	CAMPO	PLANO	TIEMPO	ESCENA	BS	CAMPO
PD		15												
ACCIÓN/SONIDO					ACCIÓN/SONIDO					ACCIÓN/SONIDO				
Plano detalle, cámara está rota. CRÉDITOS.														

Figura 45: Storyboard / Taller

PRODUCCIÓN

buenplan

diversión y cultura a un click

ANIMATICS / ANIMACIÓN 2D

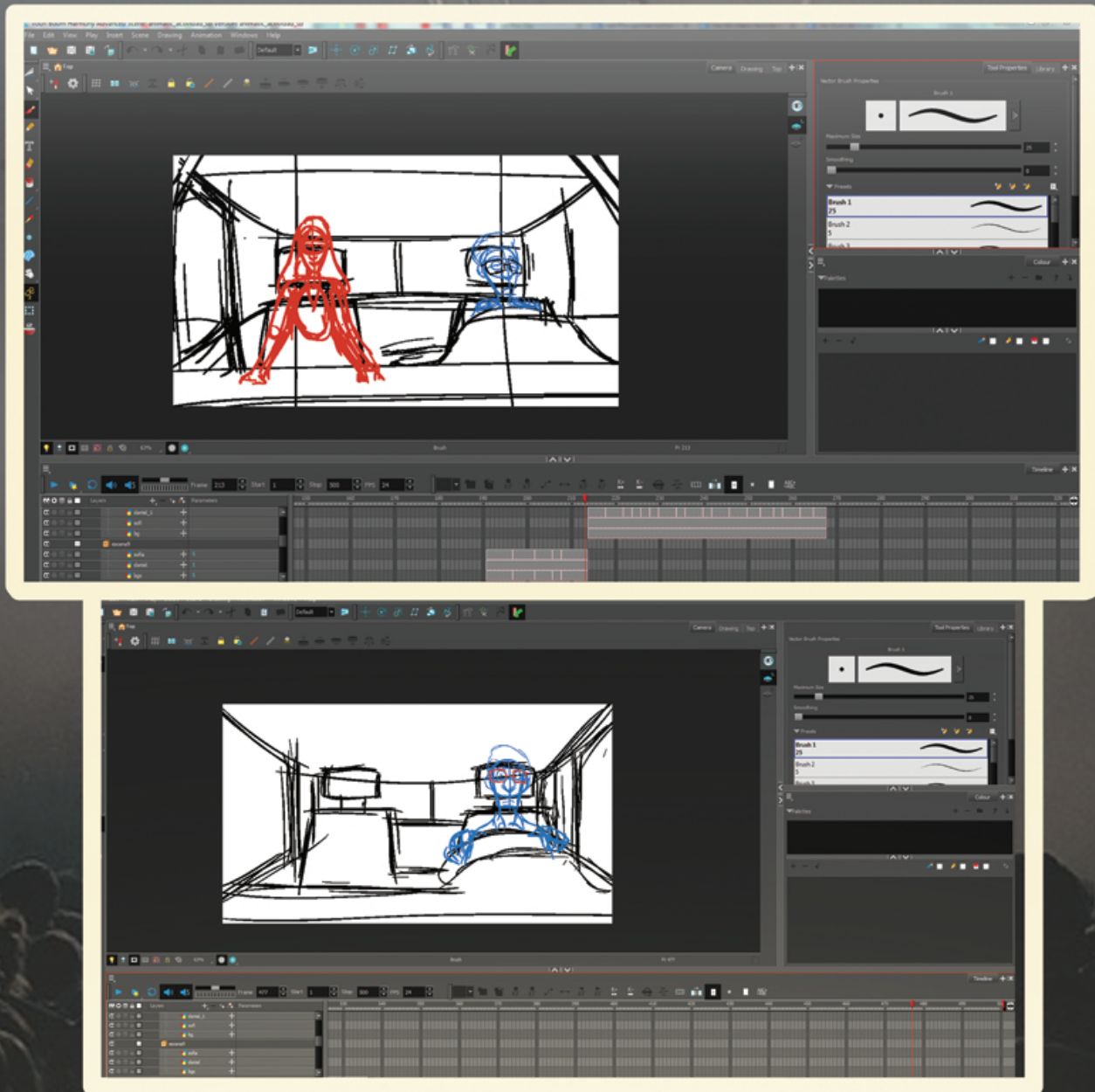


Figura 46: Screen shot / Toonboom Harmony - Proceso Animatics / Actividad

El proyecto inicia con los animatics, utilizando el programa Toonboom Harmony 14, se procedió a la elaboración de dibujos clave y tiempos para las secuencias del storyboard creadas para cada historia. Diseñados en borrador fondos y composición, se estimó la duración de cada escena y la apariencia de los personajes al interior de los ambientes. Un dibujo muy suelto en movimiento, muy borrador y sketchy caracteriza a esta primera etapa. El objetivo se centró en la puesta en escena de los personajes y el manejo de tiempos. Detalles, calidad visual en dibujo y animación, constituyen la meta para las siguientes etapas.

PENCIL TEST / ANIMACIÓN 2D



Figura 47: Screen shot / Toonboom Harmony - Proceso de pencil test / Deporte

La totalidad de la producción de los animatics se modificó en el proceso de pencil test. Los dibujos creados se mejoraron, rectificaron y cambiaron. Sobre los animatics, se redibujaron todas las escenas de todos los personajes. Con los dibujos nuevos, pulidos en calidad y detalles se crearon los breakdowns e intermedios para cada escena.

Se lograron en animación secuencias fluidas en movimiento de personajes y en transición de escenas.

Los tiempos se ajustaron mínimamente. La base creada en los animatics favoreció la concepción de la idea completa, la duración de cada escena y la cantidad de dibujos por animación. La base de layouts creada previamente, en etapa de borrador, se redibujó con mayor precisión y detalle aproximándose a los ambientes del producto final.

AUTOLIPSYNC / DIÁLOGOS

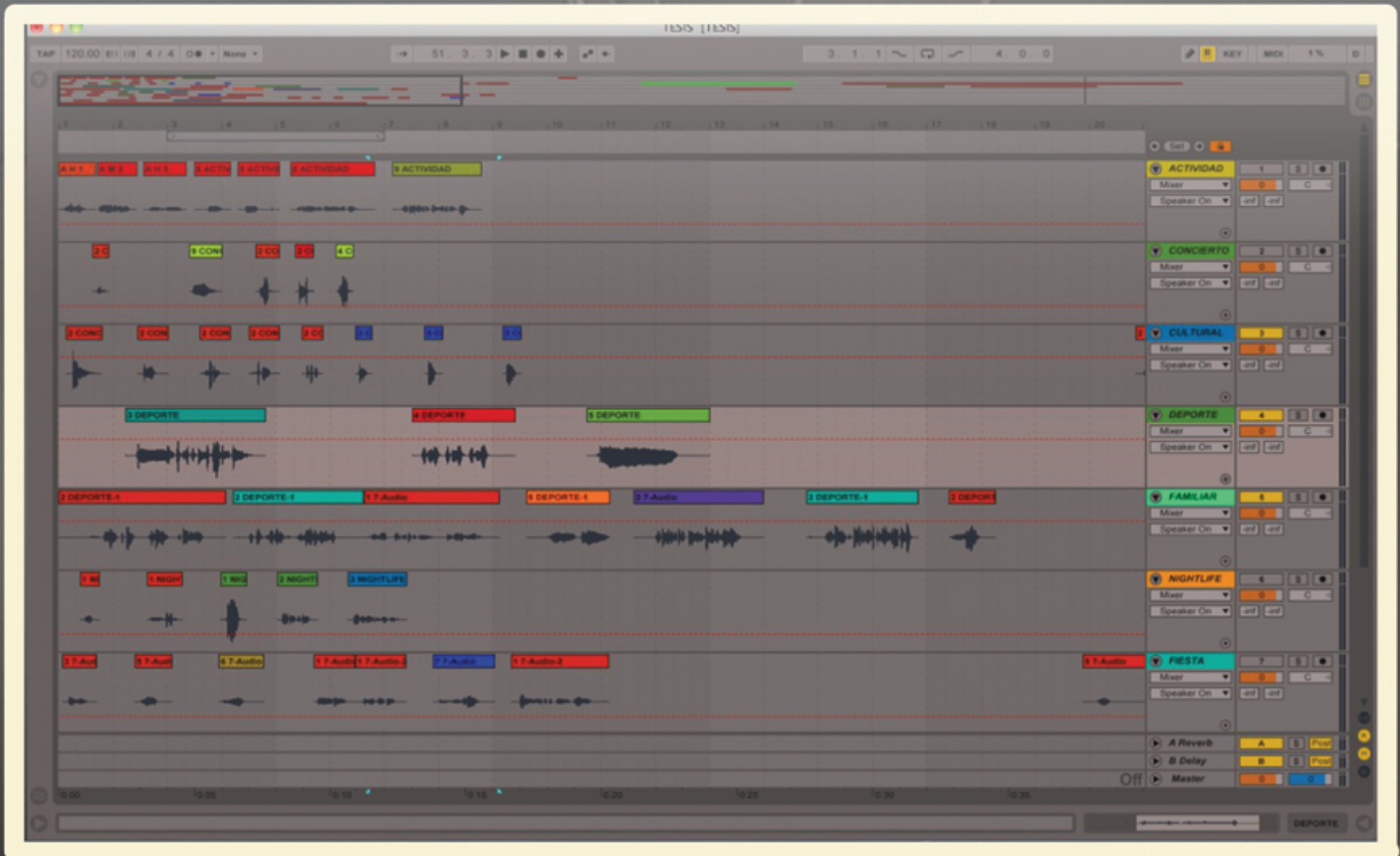


Figura 48: Screen shot / Pro Tools - Grabación voces / Diálogos

Se crearon los archivos de audios del autolipsync por diálogo, personaje y categoría animada en Pro Tools. Diferentes voces para cada personaje, centradas en lo que personifican, su contexto y background. Se buscó llegar a la voz apropiada representativa de las características de los personajes: joven, adulto, profesión, intereses, deseos, etc. Matías Alvear, músico ecuatoriano de reconocida trayectoria, creó una gama de voces con diferentes tonos y colores que logran plasmar y dar vida a cada personaje de cada historia. Se realizaron varias tomas y clips para llegar a la voz final, coincidente con la idea que se busca representar por situación y escena del proyecto. Se enfatizó en el uso del recurso humorístico a través de la realización de caracterizaciones cómicas para impactar más al público.

BORRADOR

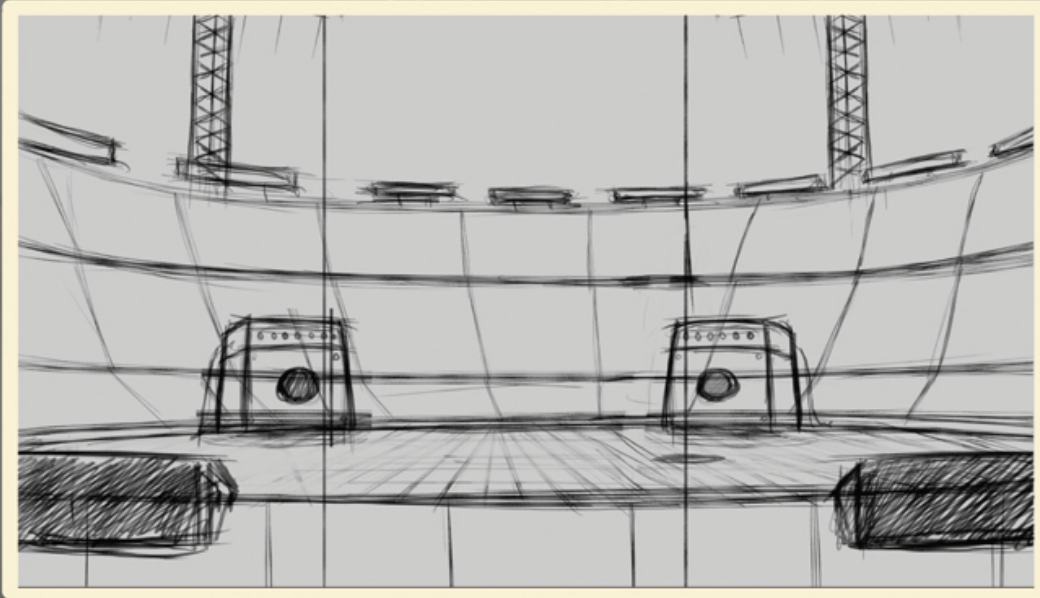


Figura 49: Screen shot / Photoshop - Layout borrador / Concierto

COLOR

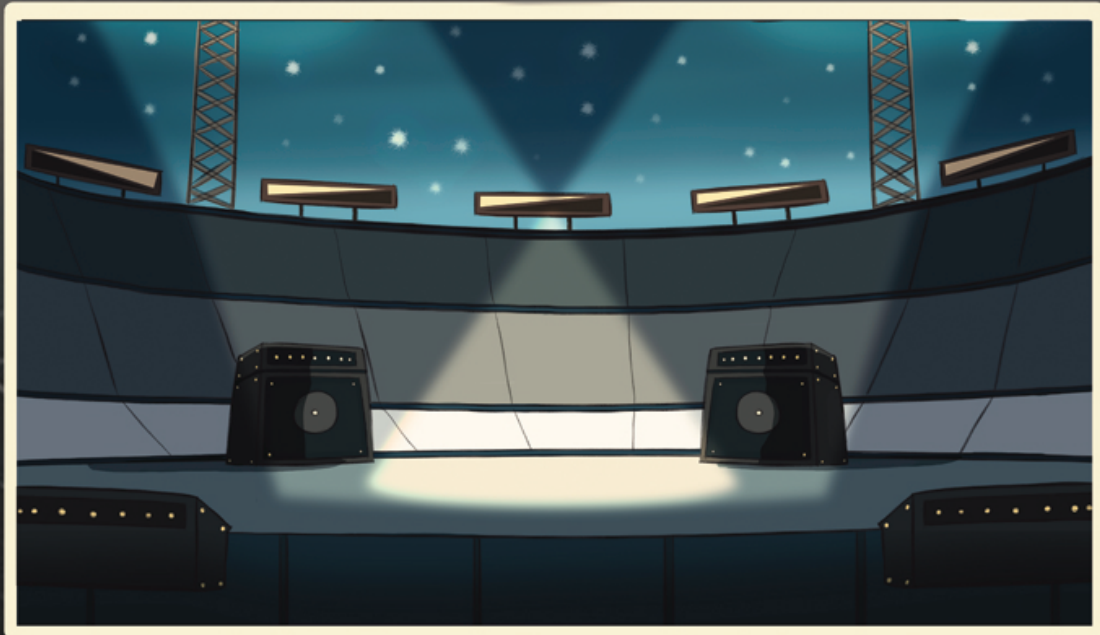


Figura 50: Screen shot / Photoshop - Layout color / Concierto

Todas las escenas tuvieron el mismo proceso para layouts. Un primer borrador básico para realizar los animatics.

Un segundo borrador, más definido, con mayor precisión en los ambientes finales y una línea más detallada pero igualmente suelta en blanco y negro. Finalmente se ejecutó un lineart del segundo borrador, se establecieron los colores base con su respectiva paleta para cada fondo, se fijó una luz global por escena con capas en overlay, y marcando las sombras con capas en multiply. Por último, se agregaron pequeños brillos extra en distintos componentes para lograr una mejor calidad visual.

CLEAN UP - ANIMACIÓN

PERSONAJES

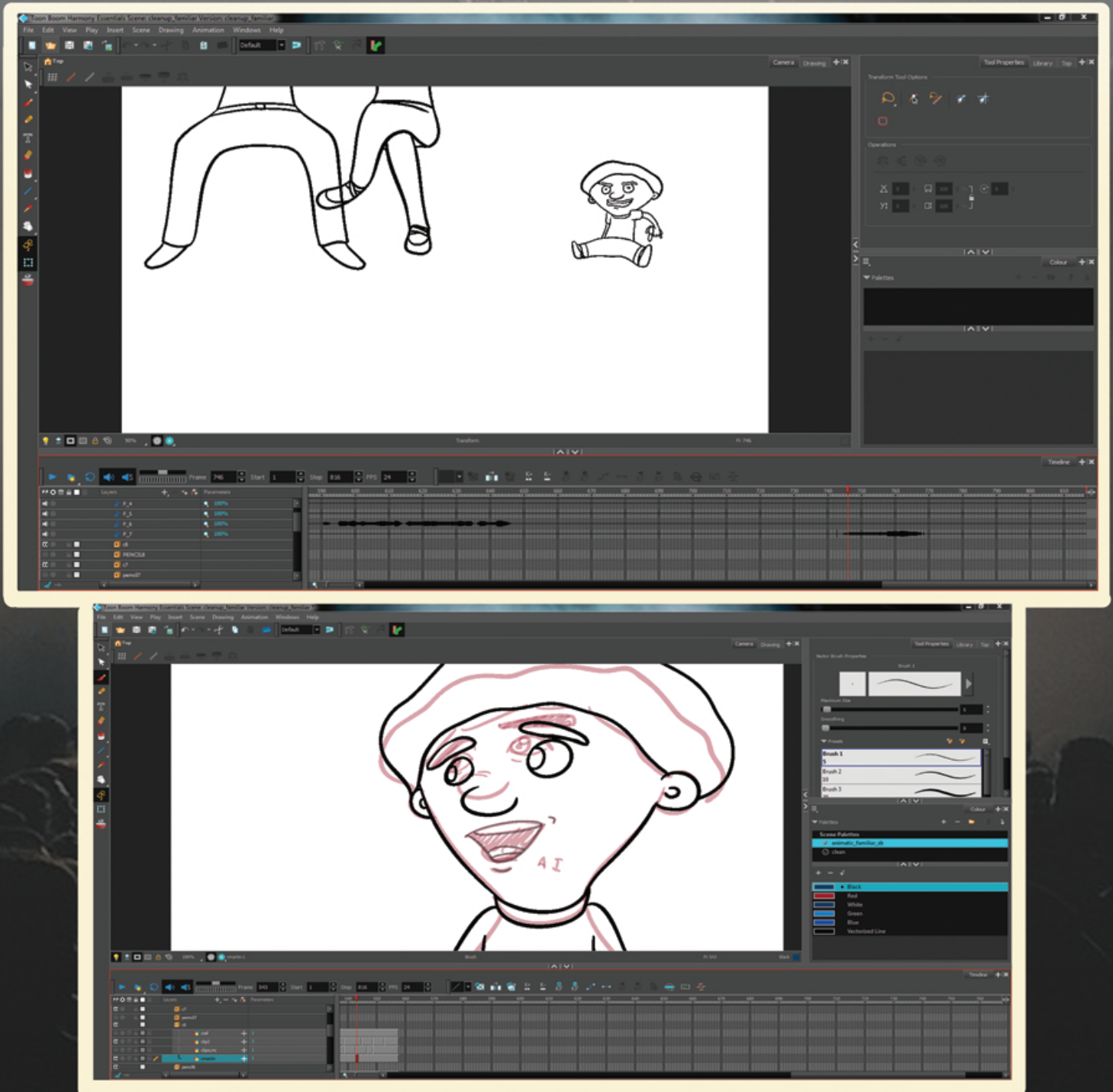


Figura 51: Screen shot / Toonboom Harmony - Proceso clean up / Familiar

El clean up consiste en pasar a limpio cada dibujo de las animaciones del proyecto. Los nuevos dibujos se caracterizan por tener una línea muy limpia y clara que alcanza excelente calidad visual necesaria para facilitar el proceso de colorización. Cada parte y líneas deben cerrarse por completo para lograr la fase del pintado con éxito. Es una etapa de limpieza y modificación de cualquier error en los dibujos previos. Se llegó a un producto final limpio, definido y concreto, importante para continuar con los procesos de producción y post - producción.

PERSONAJES

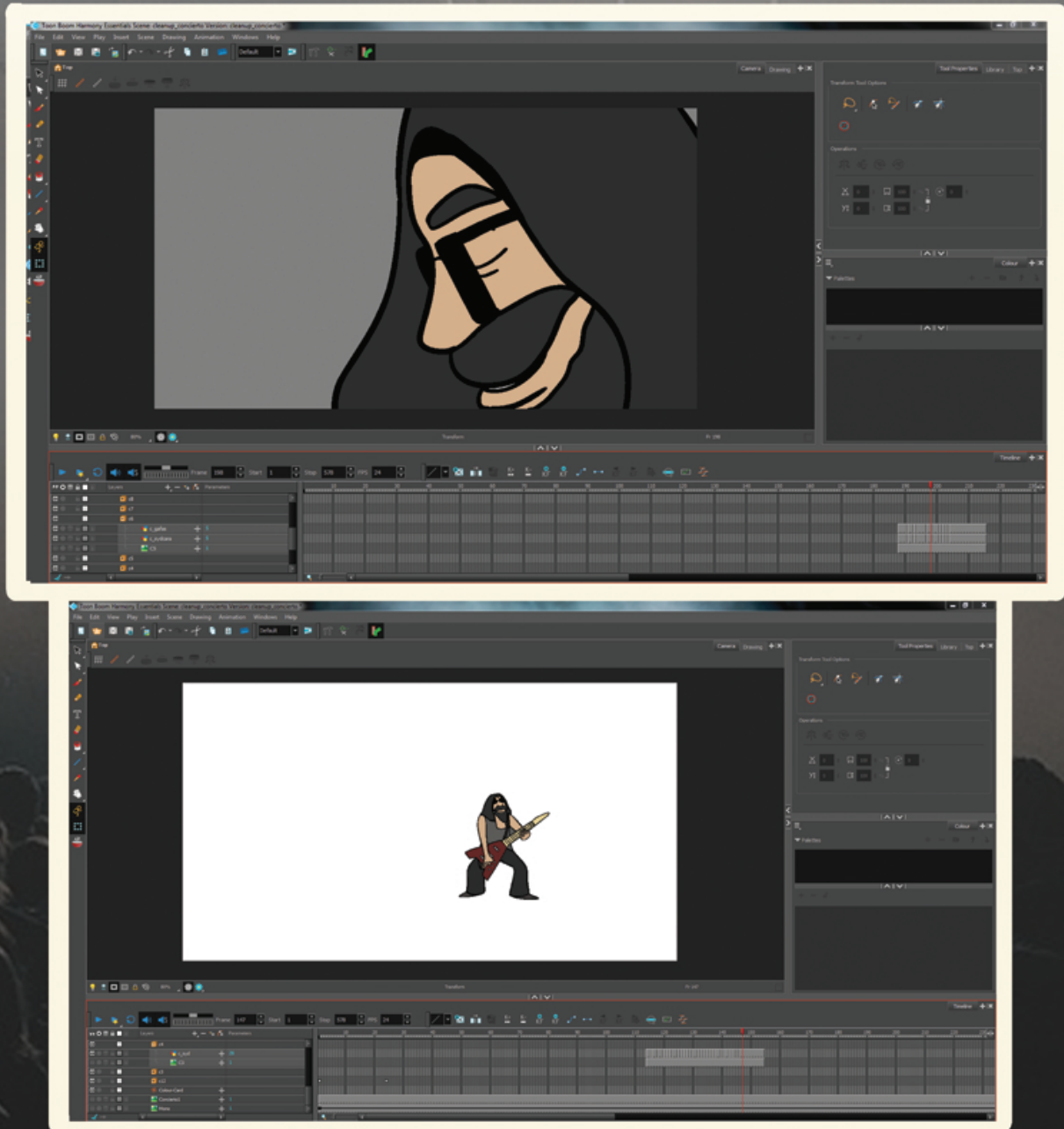


Figura 52: Screen shot / Toonboom Harmony - Proceso color / Concierto

Este proceso también se hizo en el programa Toonboom. Se crearon nuevas palettes de color para cada uno de los personajes de todas las historias.

Los colores se basaron en los concept art de los character pack. Insertados los colores en la biblioteca, se procedió a la colorización frame por frame para cada escena del proyecto. Este proceso se utilizó en cada animación.

POST - PRODUCCIÓN

buenplan

diversión y cultura a un click

SONIDO / GRABACIÓN

MUSICA DE FONDO / FOLLEYS

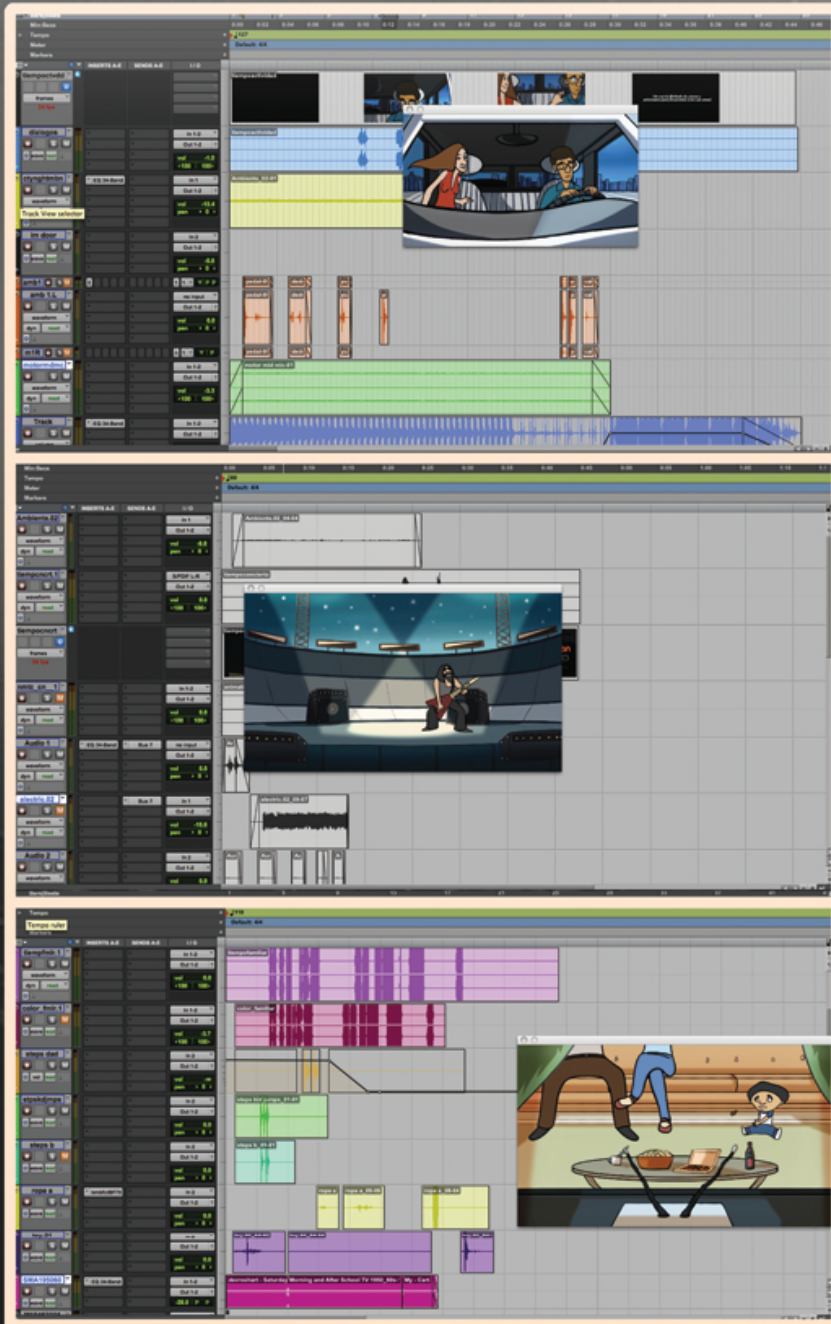


Figura 53: Screen shot / Pro Tools - Sonorización

La creación completa de los sonidos y música del proyecto estuvo a cargo de Pablo Andrés Brborich.

Músico nacional que trabajó con los productos audiovisuales y les dio vida en el ámbito sonoro.

El programa utilizado en su totalidad fue Pro Tools, donde básicamente se sincronizaron las animaciones y se grabaron los efectos de folleys de todas las escenas y encima la música de fondo para complementar lo visual con lo sonoro.

Se trató de dar más vida al producto agregando cada sonido ambiente que sucedería en la realidad.

Con esto se creó una mezcla de sonido e imagen dando un valor agregado a la producción y logrando los efectos deseados además de enviar el mensaje de mejor manera, para que así los lectores y observadores puedan entender mejor y sentirse parte de esta experiencia en cada historia.

“La idea de sonorizar algo visual es muy simple en la medida de que la percepción audiovisual es una misma cosa. por lo tanto el instante en que el observador recibe algo visual, en la mayoría de casos, espera uno o varios sonidos, los cuales son inexistentes para el oído cuando observamos imágenes, vídeos o animaciones sin sonido. El objetivo es complementar lo que se observa con los ojos, con los sonidos que el oído espera, o en otros casos, estos últimos pueden ser implícitos, por ejemplo cuando se sobreentienden los sonidos de un ambiente determinado, que aunque no estén en el campo visual, estuvieran si fuera un escenario real, físico previamente percibido por el receptor. La música también está entrelazada con algo visual, ya que un sonido a su vez está relacionado con algo físico, un fenómeno acústico de aire que puede ser producido por una gran cantidad de objetos en la tierra. El efecto sonoro o imagen que la música crea en el receptor también está relacionada con el objetivo para el cual la secuencia de imágenes ha sido creada o registrada. Siempre el objetivo es lograr que lo visual y lo auditivo sean una sola cosa, y no se perciba como algo separado, con la excepción de que la idea sea precisamente que estén fuera de un mismo contexto.” (Brborich, P 2017)

CORRECCIÓN DE COLOR

AFTER EFFECTS

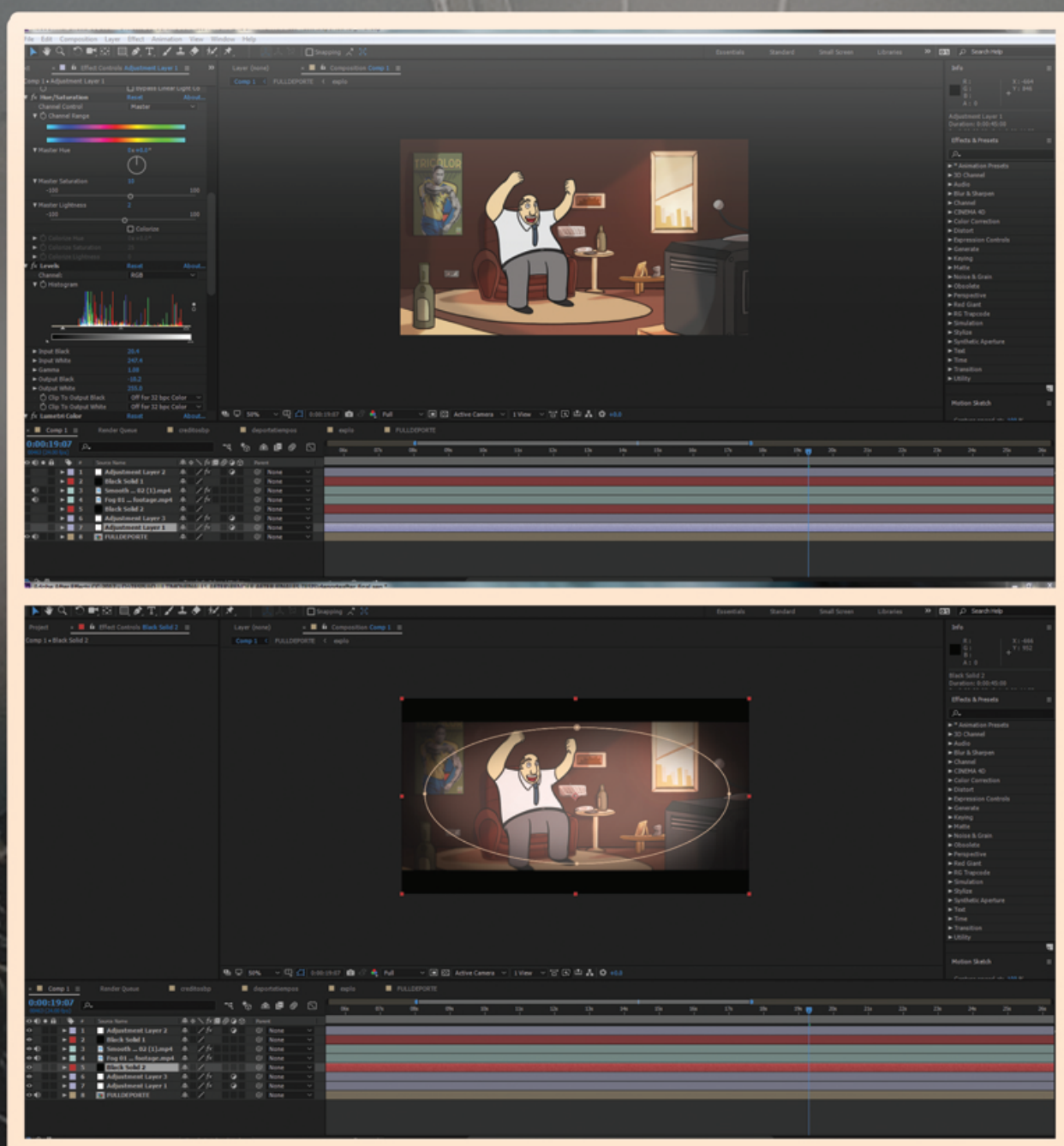


Figura 54: Screen shot / After Effects - Proceso post - producción

La corrección del color se completó utilizando After Effects. Se implementaron procesos y técnicas idénticas para cada categoría. Se buscó llegar a un resultado en el que animación y ambiente se mezclen correctamente, creando profundidad de campo y destacando partes específicas de cada escena.

Utilizando elementos como brillo y contraste, exposición, tinta, curvas, niveles, tritonos y otros efectos de color, se logró cambiar la saturación y la intensidad de los colores, cuidando tonos y luces establecidos desde un principio, con el objetivo de que se mezclen bien con cada entorno y se alcance un producto final más cinematográfico.

AFTER EFFECTS

El proceso de iluminación fue crucial para alcanzar un estilo visual más interesante y llamativo en toda la producción. Utilizando sólidos en capas con diferentes efectos como screen y add, se logró destacar y enfocar la mirada en los puntos visuales y las partes más importantes de cada escena.

Aplicando Lens Flares y máscaras con difuminación se dió un valor agregado y se obtuvo un estilo más profesional y elaborado en cada video. Se jugó con sombras y blurs para dar profundidad y volver a los espacios más reales, en los que, claramente se percibe como está situado cada personaje en su locación.

Finalmente se agregaron partículas de polvo y efectos de humo para dar mucha más profundidad y sensación de realismo a cada escena.

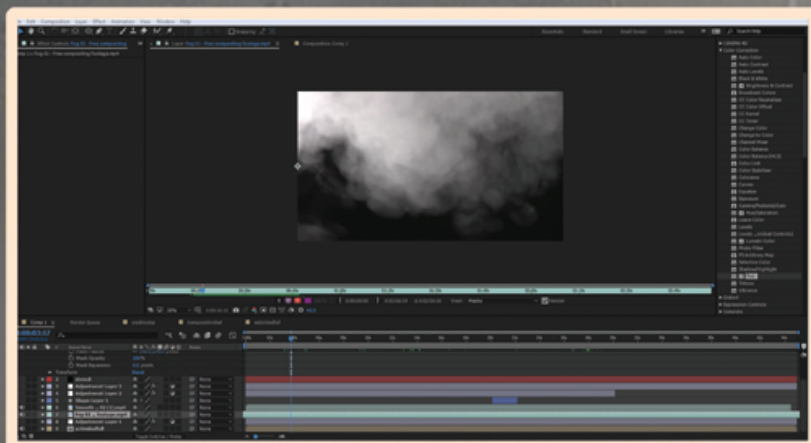


Figura 55: Screen shot / After Effects - Humo

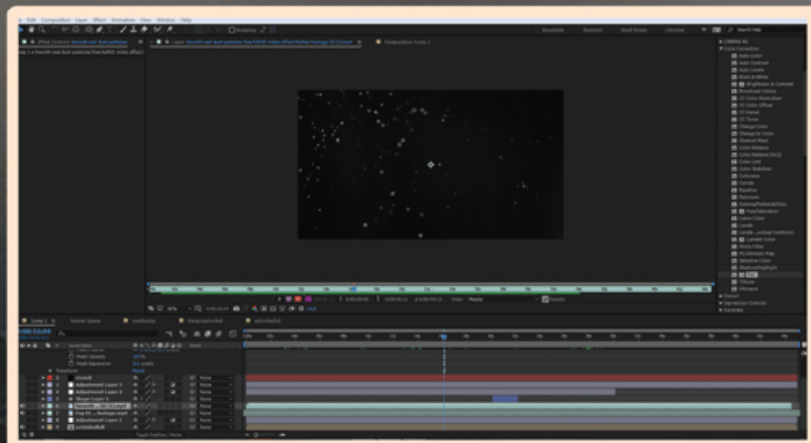


Figura 56: Screen shot / After Effects - Partículas

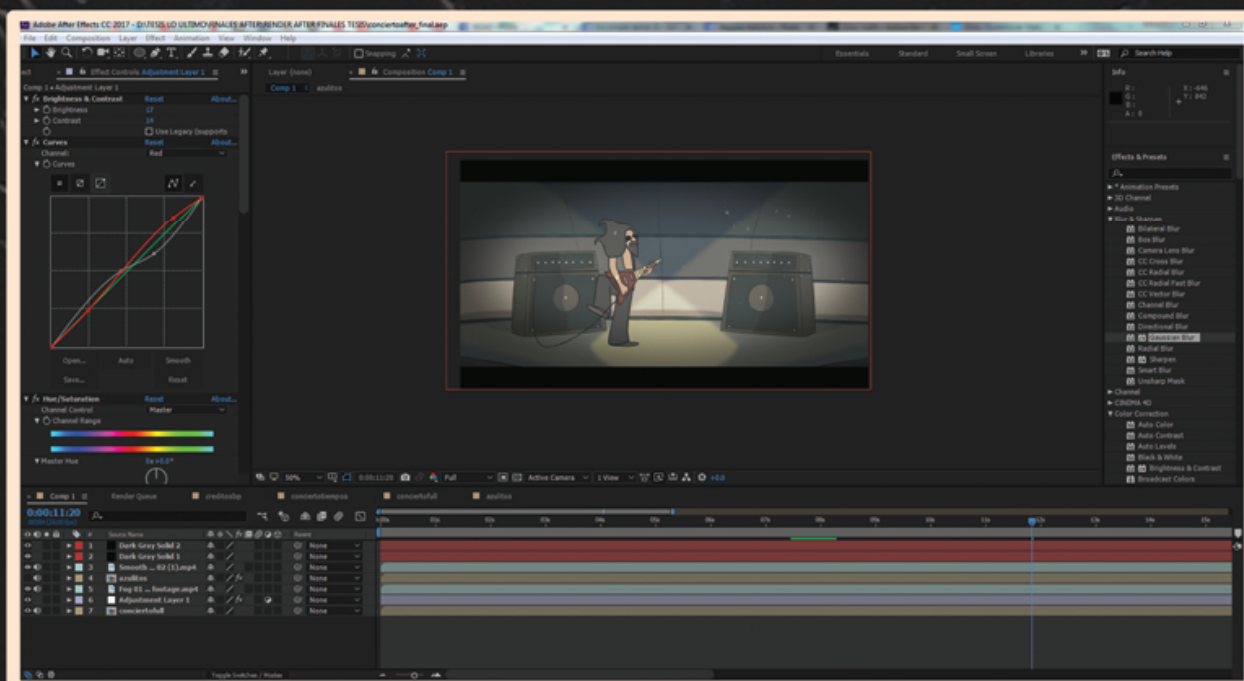


Figura 57: Screen shot / After Effects - Luces y sombras

VFX - EFECTOS VISUALES

EXPLOSIÓN TV / LUZ TV

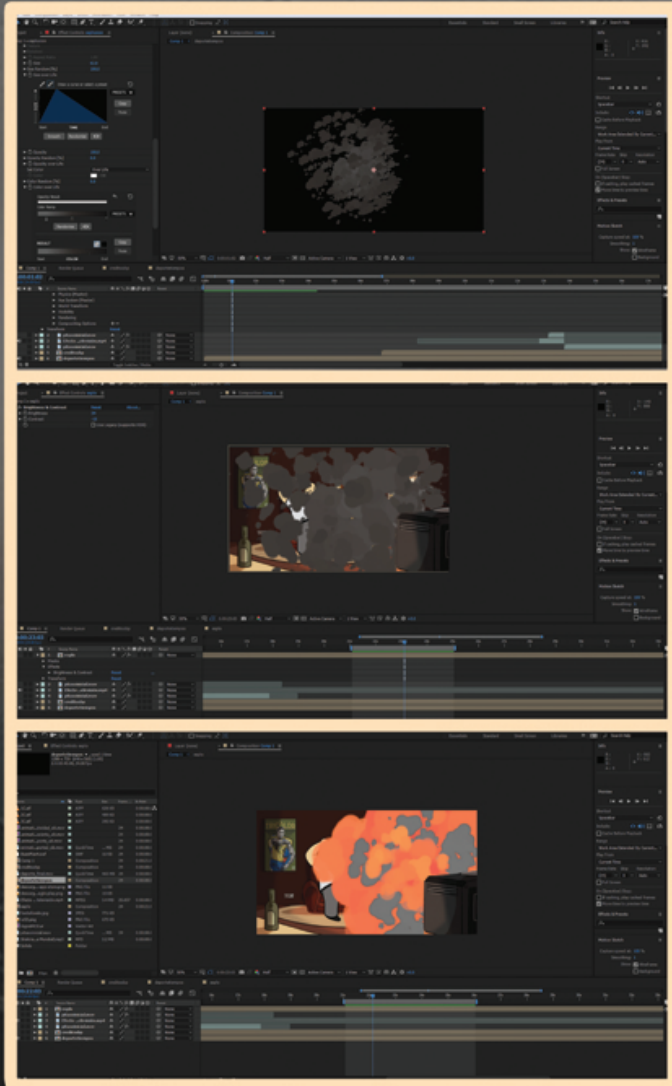


Figura 58: Screen shot / After Effects - Explosión

Efectos, luces y post producción se ejecutó en Adobe After Effects. Para efectos especiales, como en el caso de la explosión se utilizó como base partículas del Trapcode, un plug in especial para After Effects, modificando la vida por segundo, tamaño de las partículas, viento, fuerza de gravedad, colores y más aspectos como el movimiento y formas, permitiendo llegar a un resultado apropiado, consistente y relacionado con la calidad visual de toda la producción del proyecto.

La explosión se definió en estilo cartoon: colores grises, naranjas y amarillos, buscando que se acople al ambiente de la escena y se mezcle con los elementos de la misma, de forma que personaje y ambiente se vean afectados por la explosión en sí.

El efecto de luz para la tv en la sala familiar, se logró realizando un sólido con tonos azulados y se creó una luz general en la escena para que afecte a los elementos ya compuestos. Con keyframes en opacidad se buscó crear la sensación de que los padres están viendo la televisión, antes de que su hijo entre a escena.

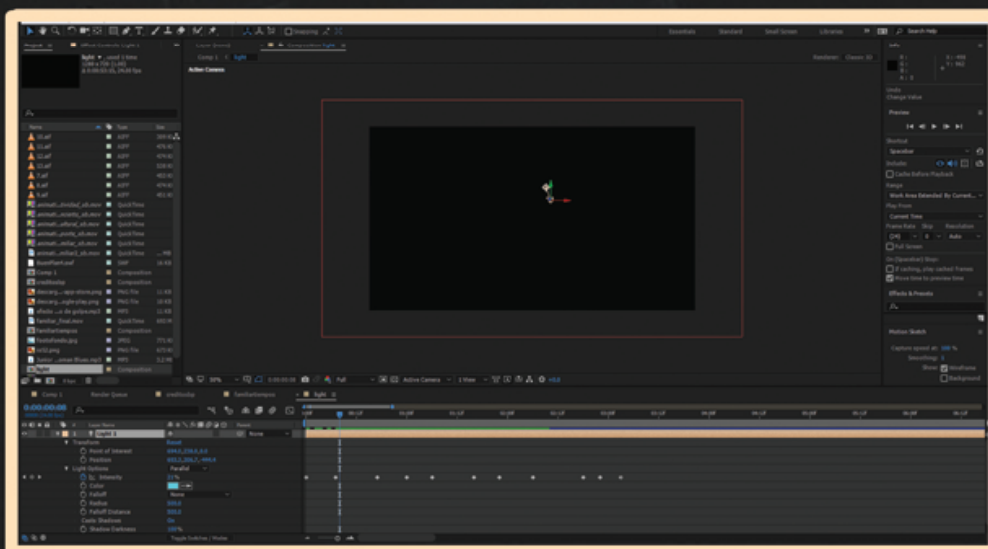
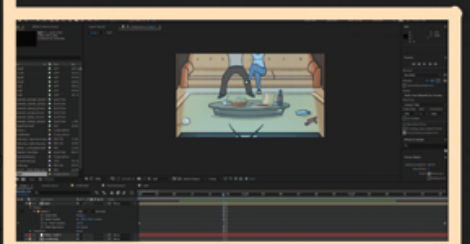


Figura 59: Screen shot / After Effects - Luz Tv



COMPOSICIÓN FINAL

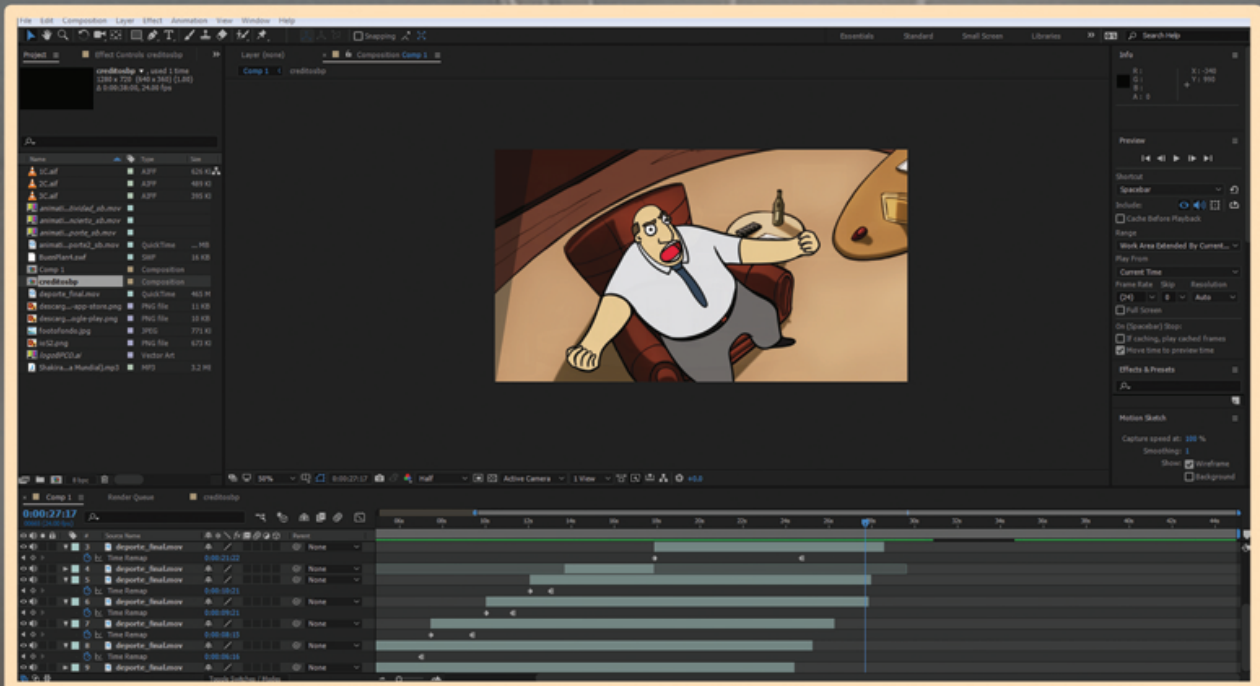


Figura 60: Screen shot / After Effects - Compositing

La composición final del proyecto se realizó en After Effects. El proceso se enfocó en el montaje correcto de todos los elementos de manera que derive igualmente en una mezcla correcta.

Se juntaron los backgrounds con sus uis y ols respectivamente para formar la escena completa. A esto se agregó la animación de cada uno de los personajes y así, finalmente, quedaron al interior de los ambientes. Se puso especial atención a la correcta mezcla de fondos y personajes para que se perciba que pertenecen a los universos respectivos de cada historia.

Se ejecutó un último pase o revisión de tiempos, tanto en animación como en cortes de planos. Se detectó que algunos cortes de escena a escena estaban muy rápidos, hecho que convirtió a éste último paso en importante para darle coherencia y continuidad a todo el proyecto. Marcar un tiempo de respiro entre escenas para que el observador pueda entender la historia correctamente, fue esencial.

Concluido el producto visual, se agregaron folleys y música de fondo, sincronizando sonidos y animaciones para darle más vida y color al producto. Finalmente se elaboraron créditos y agradecimientos.

CONCLUSIONES

El trabajo en animación digital es largo, complejo y demandante, debe ser realizado por un equipo multidisciplinario para potenciar las producciones y alcanzar elevados estándares de calidad que permitan desarrollar la industria en el país.

Este, es un campo prolífico, atractivo y de ilimitadas posibilidades en ámbitos, usos y productos: aplicaciones, eventos, marcas, conciertos, etc. Actualmente, la animación se ha posicionado como una herramienta esencial para captar la atención de consumidores y proveedores por el acelerado crecimiento en el consumo del producto audiovisual.

Esta poderosa herramienta demanda práctica, esfuerzo y trabajo sostenidos, acompañados de un desarrollo constante de habilidades vinculantes en áreas como la comunicación, el trabajo en equipo, la especialización en ciertos dominios del campo de la animación, etc.

Uno de los grandes desafíos que involucra la ejecución de toda variedad de productos audiovisuales, es el manejo eficaz del tiempo, se vuelve indispensable ceñirse a cronogramas y deadlines establecidos para generar fluidez y constancia, particularmente por el tiempo que requieren los procesos de creación de personajes, su animación, clean up, color y post producción. Este factor sumado a una incesante organización, permitirán alcanzar las metas en calidad y eficiencia en las producciones animadas.

En el país, la industria de la animación está en crecimiento. Es imperativo considerar los factores que implican un manejo competente de proyectos y productos audiovisuales, y, reestructurar el sistema educativo para producir profesionales de proyección internacional.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Ecuador Inmediato. (2014). Principales gastos de los ecuatorianos son alimentos, bebidas y transporte.

Extraído el 22 de enero del 2017 de Sitio web:

http://www.ecuadorinmediato.com/index.php?module=Noticias&func=news_user_view&id=2818759204

El Comercio. (2016). El Consumidor Gasta Menos en Restaurantes. Extraído el 22 de enero del 2017 de Sitio web:

<http://www.elcomercio.com/actualidad/consumidor-gasta-restaurantes-economia-quito.html>

El Comercio. (2015). Dos aplicaciones apuestan por la difusión cultural en Guayaquil. Extraído el 22 de enero del 2017

de Sitio web: <http://www.elcomercio.com/tendencias/nadaquehacer-culturnews-app-cultura-guayaquil.html>

El Universo. (2015). App CulturNews para encontrar eventos culturales en la ciudad.

Extraído el 22 de enero del 2017 de Sitio web:

<http://www.eluniverso.com/noticias/2015/07/02/nota/4996260/aplicacion-encontrar-eventos-culturales-ciudad>

INEC. (2013). INEC presenta resultados de la Encuesta de Ingresos y Gastos. Extraído el 22 de enero del 2017

de Sitio web: <http://www.ecuadorencifras.gob.ec/inec-presenta-resultados-de-la-encuesta-de-ingresos-y-gastos/>

INEC. (2012). Encuesta Nacional de Ingresos y Gastos de los hogares urbanos y rurales. Extraído el 22 de enero del 2017

de Sitio web: http://www.inec.gob.ec/Enighur_/Análisis_ENIGHUR%202011-2012_rev.pdf

Novoa, A (18 de enero del 2017). Entrevista con Agustín Novoa, Comunicación Personal.

Obando, M (18 de enero del 2017). Entrevista con Martín Obando, Comunicación Personal.

Quito Turismo. (2014). Entretenimiento. Extraído el 22 de enero del 2017 de Sitio web:

<http://www.quito.com.ec/que-hacer/entretenimiento>

Redacción Quito. (2016). La agenda social está en la "app" de este equipo. Revista Líderes, Emprendedores, 5.

Extraído el 22 de enero del 2017, De BuenPlan Facebook desde:

<https://www.facebook.com/BuenPlanAPP/photos/pcb.1822310901360394/1822310874693730/?type=3&theater>

Revista Ekos. (2014). ¿En qué gastan los ecuatorianos? Extraído el 22 de enero del 2017, Sitio web:

<http://www.ekosnegocios.com/negocios/verArticuloContenido.aspx?idArt=4071>

ANEXO A : Cesión de Derechos

CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR

Quito, 20 de diciembre de 2017

Yo Pablo Andrés Brborich Valencia con Cedula de Identidad número 171663031-2 concedo mediante el presente documento, la Cesión de Derechos de Distribución del track "C Channel" de mi autoría, para uso exclusivo en el proyecto denominado "Buen Plan: Diversión y Cultura a un click" a Daniel Sebastián Brborich Valencia con Cedula de Identidad número 1718317165 y Código de Estudiante número 00112054 durante el transcurso de tiempo que tome el proceso según lo requerido por la Universidad San Francisco de Quito y las instituciones que regulen a la misma.

de Cedula

171663031-2

Nombre

Pablo Andrés Brborich

FIRMA



buenplan

diversión y cultura a un click

CREADO POR: SEBASTIÁN BRBORICH